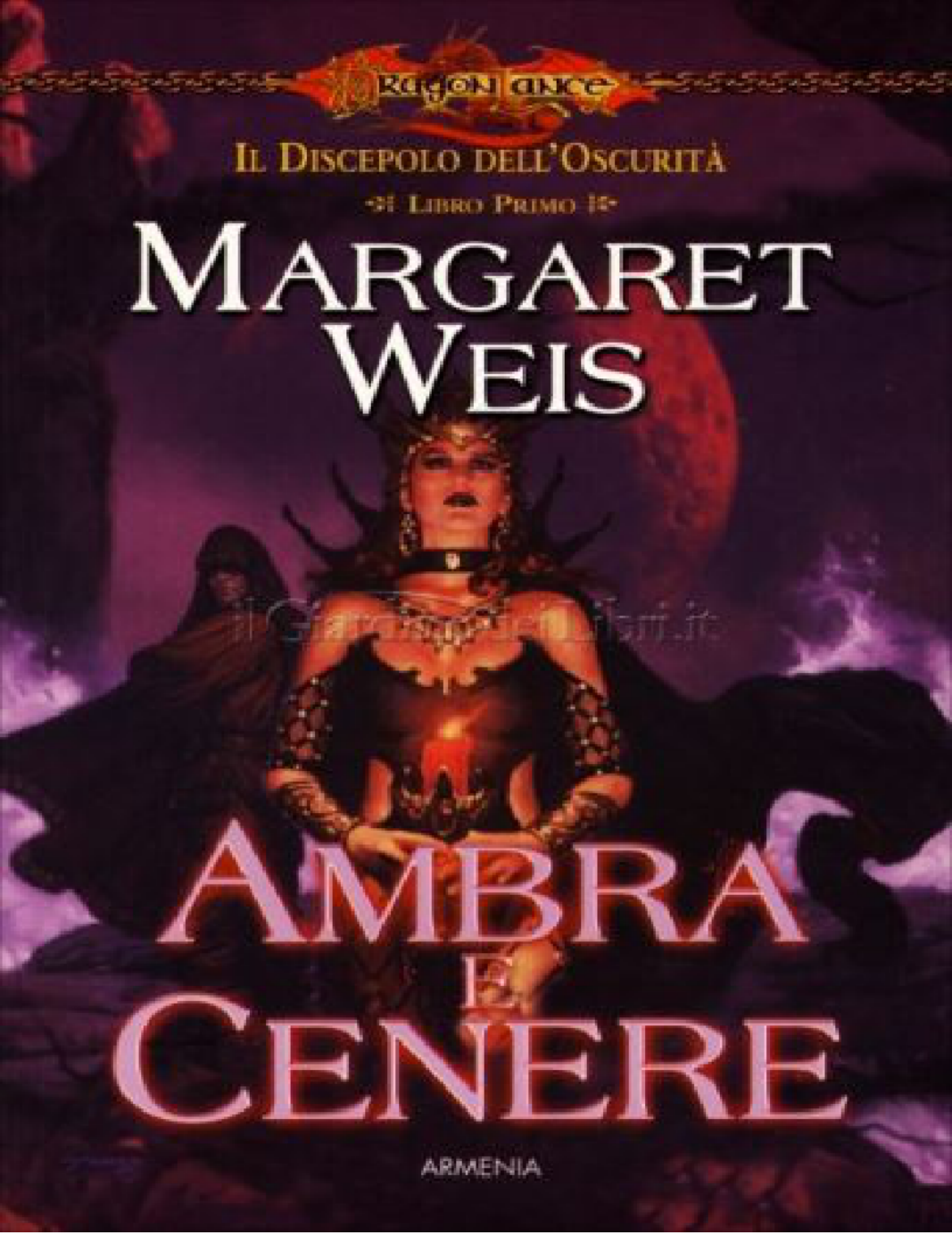
Dragonlance
Il Discepolo dell'Oscurità
Libro Primo
Margaret Weis
Ambra e Cenere
Armenia

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

La Guerra delle Anime si è finalmente conclusa. La lotta per la supremazia che gli dei hanno combattuto senza esclusione di colpi con le armi della magia ha lasciato il continente di Ansalon nella più completa desolazione e sovvertito i precedenti equilibri di potere. Mina, una misteriosa donna-guerriero, non si rassegna tuttavia alla propria sconfitta e stringe un patto con il diavolo. Mentre un culto satanico si diffonde e minaccia un mondo già fragile e provato, i nostri eroi, un eccentrico monaco e un kender in grado di comunicare con i defunti, si alleano per arginare le forze del maligno.

- Margaret Weis
  - Ringraziamenti
  - Introduzione
  - Prologo
  - LIBRO PRIMO
    - 1
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5
    - 6
    - 7
    - 8
    - 9
  - LIBRO SECONDO
    - 1
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5
    - 6
    - 7
    - 8
    - 9
    - 10
    - 11
    - 12
  - LIBRO TERZO
    - 1
    - 2
    - 3

- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

- Epilogo
- Appendice
  - Torre del Mare di Sangue
  - Basalt Darkeye
  - Caele
  - L’Occhio Divino

Margaret Weis
Ambra e cenere

A Jamie e Renae Chambers.

Abbiamo affrontato in mare violente tempeste.

La vostra amicizia e la vostra dedizione hanno tenuto a galla la nostra nave.

Con affetto e gratitudine,

Margaret

Ringraziamenti

Desidero ringraziare Deb Guzman di Delavan, Wisconsin, e i suoi border collie, Coy, Tell e Bizzy, per avere istruito me e il mio border collie Tess nel lavoro affascinante del cane pastore.

I miei ringraziamenti a Joshua Stewart di Beaumont, Texas, che mi ha suggerito il termine «emmide» per il bastone di Rhys.

Desidero ringraziare Weldon Chen, «Granak» di Reno, Nevada, che ha realizzato per me un tabellone per il khas in modo che io potessi imparare questo gioco. Grazie anche a Tom Wham di Lake Geneva, nel Wisconsin, che ha disputato con me numerose partite di khas e mi ha aiutata a capirne le regole.

Introduzione

Ricordo chiaramente come fosse ieri la prima volta in cui mi sono imbattuto nelle opere di Margaret. Era la metà degli anni Ottanta e io avevo appena spedito il manoscritto del mio primo romanzo, *Echoes of the Fourth Magic*. Poiché diventavo matto a tenere d'occhio il postino ogni giorno, decisi di distogliere la mia attenzione. Avevo sentito parlare di alcuni nuovi libri fantasy che stavano facendo furore, per cui andai alla libreria locale e acquistai il primo romanzo della serie Dragonlance®.

Ero immerso nella lettura quando incominciarono ad arrivare le brutte notizie. Mi arrivava una lettera di rifiuto dopo l'altra; non credevo di tenere tanto alla pubblicazione del libro! La frustrazione si trasformò in risentimento, che sfogai sul libro che avevo per le mani in quel momento. Ricordo di avere dichiarato senza mezzi termini che ero in grado di «scrivere un libro migliore di quello!» E intanto non mi rendevo nemmeno conto che quella affermazione era espressione del mio dolore.

Alcuni anni dopo mi accordai con la TSR e in seguito mi fu chiesto di partecipare al festival dei giochi Gen Con. La mia redattrice, Mary Kirchoff, mi prese in disparte e mi condusse dove due persone, Margaret Weis e Tracy Hickman, si preparavano a firmare copie di loro libri.

«Guarda questi due», mi disse. «Impara come un professionista affronta la coda per la firma.»

Mi misi a sedere un po' imbarazzato, data la mia reazione di anni prima al libro della serie Dragonlance. Voglio precisare che allora non avevo terminato di leggere quel romanzo. Ero troppo incollerito e frustrato.

Conobbi Margaret e Tracy e ci scambiammo qualche parola gentile. Niente di troppo impegnativo, poiché si stava formando la coda. Le cose che mi colpirono maggiormente in quell'occasione furono le domande e le osservazioni dei lettori. Un appassionato dopo l'altro si presentava lì e con tono emozionato e riverente parlava di Kitiara e Tanis e Raistlin. Quelle persone, numerose, intelligenti ed erudite, erano rimaste profondamente impressionate proprio dal libro che io anni prima avevo messo irosamente da parte.

Quel momento rimane per me una rivelazione. La prima cosa che feci quando tornai a casa fu di andare alla libreria e acquistare tutti i primi libri della serie Dragonlance. Questa volta li lessi sul serio. Al termine della lettura, sarei potuto essere una di quelle persone in coda, che domandavano di saperne di più di Raistlin, si preoccupavano per Tanis e amavano Flint e Tasslehoff. Il racconto era

meraviglioso e splendidamente narrato, con personaggi ricchi e incantevoli. (Va bene, tranne Sturm. Ragazzi, io odiavo Sturm e facevo il tifo per il drago! Mwahahahaha!)

Ehm, torniamo al dunque... Non sono sorpreso che Margaret attiri code di ammiratori a ogni incontro per firmare i libri, né mi stupisce minimamente che, dopo tutti questi anni, quei primi libri del marchio Dragonlance continuino a vendere decine di migliaia di copie ogni anno. Raccontano una storia ben nota eppure nuova. Ci mostrano eroi conosciuti ma singolari. E ci mostrano personaggi malvagi, meravigliosi e deliziosi. Naturalmente, c'è anche Raistlin, tanto pluridimensionale, tanto bravo e tanto cattivo, tanto contraddittorio e tanto schietto. Questi libri sono degni di ogni lode, certamente.

Evviva.

Evviva e basta.

Margaret Weis è tra i miei autori preferiti. Vorrei sapere anch'io mettere assieme le parole in maniera tanto splendida. Margaret è anche tra le mie persone preferite. Troppo spesso sentiamo ripetere il luogo comune secondo cui il sorriso di qualcuno «illumina una stanza». Troppo raramente incontriamo davvero qualcuno che abbia un sorriso del genere.

Vai avanti, Margaret, e non osare smettere di scrivere!

R.A. Salvatore

Prologo

Il tempio dedicato al suo culto era situato al di sotto delle mura e dei bastioni del castello, al di sotto delle torri e delle guglie, al di sotto del salone con gli arazzi in via di sgretolamento, perfino al di sotto delle segrete. La famiglia nobile a cui era appartenuto un tempo questo castello aveva sepolto i suoi morti onorati in questa cripta sotterranea per preservare la sacralità della morte, per tenere i sepolcri al sicuro contro i predatori di tombe e peggio ancora.

I predatori di tombe arrivarono ugualmente.

Millenni fa, quella famiglia nobile e da tempo dimenticata fu annientata in qualche guerra nobile e pure da tempo dimenticata. Con il castello in abbandono, non vi fu più nessuno a proteggere i morti. Anche se la cripta era stata scavata in profondità e le scale che vi conducevano erano nascoste, coloro che avevano il fiuto per i tesori riuscirono a scovarla, I predatori staccarono da sopra le tombe le lastre di marmo, su cui erano scolpite le sembianze di nobili signori e nobili dame, e le gettarono a terra, spezzandole. Strapparono via dalle dita ossute gli anelli con rubini, asportarono dai crani sorridenti i cerchietti d'oro, svelsero i pendenti di diamanti e portarono via le spade ingioiellate.

Dopo i predatori arrivò di peggio.

Disprezzati in tutto Ansalon, coloro che abbracciavano il culto di Chemosh, Signore della Morte, erano costretti a celebrare i loro rituali sacri in luoghi nascosti alla pubblica vista. I templi dedicati al culto di Chemosh erano realizzati in grotte, catacombe e sotterranei, e si diceva ve ne fosse uno nelle fogne di Palanthas. Gli ambienti di prima scelta per i templi del dio erano quelli già dedicati alla Morte, poiché lì si poteva percepire più acutamente la potenza del dio. I cimiteri locali erano ideali, ma di solito erano ben visibili e pertanto subivano spesso incursioni da parte delle autorità locali che cercavano di eliminare i morti viventi, il che ne faceva dei luoghi di culto pericolosi per i chierici di Chemosh. La scoperta di una cripta di famiglia ignota al resto del mondo fu un ritrovamento importante. I seguaci di Chemosh fecero di tutto per tenerla al sicuro e per mantenerla segreta.

Indossando le vesti nere cerimoniali, col volto nascosto da maschere bianche a forma di teschio (poiché questi seguaci di Chemosh non si fidavano di nessuno, nemmeno l'uno dell'altro), i chierici del Signore della Morte celebravano i rituali che riportavano i corpi dei morti a quella che essi consideravano «vita». Quando a loro volta morivano, le anime di questi chierici non erano libere di unirsi al Fiume delle Anime verso la fase successiva del viaggio mirabile. Avendo giurato fedeltà al dio in cambio di favori ricevuti quando

erano in vita, erano costretti dal dio a rimanere nel mondo dopo la morte, obbligati a eseguire i suoi ordini; i loro resti mortali si animavano e ricevevano l'ordine di sorvegliare un tempio o un tesoro e di combattere gli invasori; i loro cadaveri morivano ripetutamente e venivano rianimati ripetutamente.

Quando giunse l'Era dei Mortali e Takhisis sottrasse il mondo agli altri dèi, compreso Chemosh, i chierici di quest'ultimo persero il loro potere. Gli scheletri non si sarebbero più rialzati al comando dei chierici e non avrebbero più preso le armi nelle mani scarnificate per difenderli contro i nemici. Alcuni chierici bruciarono le vesti nere e le maschere bianche e si mescolarono alla gente. Altri conservarono la fede, la mantennero sicura e segreta. Confidando nel fatto che un giorno il loro dio sarebbe tornato, sbarrarono le cripte, le tombe e i sotterranei e portarono nel cuore tali segreti. I vivi fedeli a Chemosh attendevano il momento opportuno, e così facevano i morti.

Quando Takhisis, Regina delle Tenebre, venne a cercare anime per alimentare il suo ritorno nel mondo, non riuscì a individuarne molte legate a Chemosh. Nascoste nell'oscurità della condizione di morti viventi, rimasero mute al suo richiamo, attendendo il loro padrone.

E adesso lui era qui, il mondo era stato ritrovato, la Regina traditrice deposta e deceduta. Chemosh era tornato, ma non era contento.

Stava in piedi in quella cripta di famiglia che in passato era stata il suo tempio, si trovava in mezzo alla polvere e agli escrementi di ratti e ai rimasugli di corpi smembrati (una clavicola qui, una tibia là) e guardava i suoi seguaci, che lentamente, con andatura dinoccolata, uscivano dagli angoli bui o si alzavano per uscire dalle bare. Chemosh torse il labbro.

«Che masnada orrenda siete», li ingiuriò. «E puzzate, anche. Il vostro fetore arriva fino in cielo. Non capisco come mai non mi bastasse la vostra puzza per ritrovare il mondo.»

I cadaveri non capivano. Volsero verso di lui le orbite vuote e in un silenzio senza lingua attesero il suo comando. Mentre se ne stavano lì in piedi, con l'aria incredibilmente stupida, a uno di loro cadde una falange. Un altro perse la rotula. A un altro ancora venne via un braccio.

Chemosh si accigliò. Un ratto gli passò sullo stivaletto. Il dio era tanto sprofondato nella malinconia che non si preoccupò di ucciderlo ma lo lasciò andare. La creatura si rifugiò dentro un cranio, con la coda che spuntava ridicola dalla bocca sorridente.

«Eccovi lì in piedi, ad attendere i miei comandi. E io che cosa dovrei dirvi di fare? Andare fuori a reclutare seguaci per il mio culto? Aspettate!» ordinò con tono irritato. Alcuni corpi in putrefazione,

avendo scambiato questa frase per un comando, si stavano dirigendo verso l'uscita. «Non era un ordine, accozzaglia di ossa senza cervello! Posso immaginare il genere di seguaci che mi portereste. Tutti sono ansiosi di adorare un dio i cui fedeli sono nelle ultime fasi di putrefazione.»

Chemosh li guardò con occhio furioso, quindi fece un improvviso gesto di impazienza. «Oh, andate! Uscite di qui. Mi date il voltastomaco. Andate a terrorizzare qualche villaggio. Con un po' di fortuna», soggiunse, mentre gli scheletri uscivano trascinandosi e sbatacchiando e crepitando, perdendo per strada parti del corpo, «qualche santo chierico di Mishakal vi troverà tutti e vi farà a pezzi».

Chemosh sedette sul coperchio di un sarcofago e scagliò via un frammento d'osso dal velluto nero dei calzoni alla zuava.

«Dove sono i giovani, i forti, i belli?» si chiese. «Perché non vengono a me? Vi dico io perché.» Lanciò un'occhiata disgustata agli scheletri in partenza. «I giovani non pensano alla morte. Pensano alla vita, a vivere, alla gioia e alla felicità, alla giovinezza e alla bellezza. Se gli parlate di Chemosh, ridono al pensiero. "Torna a parlarmi di lui quando sarò vecchio e brutto", dicono. Questi sono gli adoratori che io attraggo: vecchi bislacchi e artritici che non hanno un dente in bocca, vecchiacce petulanti che cantilenano il mio nome e agitano verso di me gatti neri. Gatti!» mormorò. «Che me ne faccio dei gatti?»

Chemosh diede un calcio al cranio e lo fece rotolare via. Il ratto schizzò via verso un angolo polveroso. «Ciò che voglio è giovinezza, forza, potenza. Seguaci che vengano a me volontariamente, con entusiasmo. Seguaci che frequentino i miei templi alla luce del giorno e proclamino di essere orgogliosi di adorarmi. Ecco che cosa voglio. Ecco che cosa mi serve.» Strinse il pugno. «Per conquistare la sede del potere nei cieli, ecco che cosa devo avere.»

Si alzò in piedi e si aggirò inquieto per la cripta. «Sargonnas ha il suo impero di minotauri che si ingrandisce ogni giorno di più. La sdolcinata Mishakal. Come l'adorano, tutti sciamano al suo culto gridando "guariscimi, guariscimi!" Come faccio io a competere con cose del genere?»

Si interruppe per spazzolarsi via dalla casacca di velluto nero alcuni filamenti appiccicosi di ragnatele. «Perfino Zeboim, quella sgualdrina sfrenata, ha il cuore di ogni marinaio della flotta. E io? Io ho grandi quantità di muffa. E ragni. Come faccio a diventare un re del pantheon se i più intelligenti fra i miei seguaci sono i vermi che si nutrono di loro?»

Chemosh si strofinò via la polvere dalle mani, si scrollò dagli stivaletti la terra e i frammenti di ossa e uscì a grandi passi dalla porta sgangherata che conduceva fuori dalla cripta. Salì la scalinata a chiocciola che riportava in superficie, verso la luce del sole e l'aria

fresca.

«Apporterò dei cambiamenti», promise solennemente. «La morte avrà un nuovo volto. Un volto dagli occhi luminosi e dalle labbra color rubino.»

Emerse nella notte e si fermò a osservare la volta celeste: le stelle, le costellazioni appena formatesi, le tre lune appena ritornate.

Chemosh sorrise.

«Labbra che tutti moriranno dalla voglia di baciare.»

LIBRO PRIMO
Ambra

1

Mina seppellì la sua regina sotto una montagna.

La regina aveva innalzato quella montagna, l'aveva modellata, conformata, sollevata con le sue mani immortali. E adesso giaceva sotto quella montagna.

La montagna sarebbe morta. Erosa dai venti, assalita dalle gocce di pioggia, lentamente, col tempo, secolo dopo secolo, la magnifica montagna creata da Takhisis si sarebbe sbriciolata diventando polvere, si sarebbe mescolata e perduta fra le ceneri della sua defunta creatrice. L'ignominia finale. L'ultima, amara ironia.

«La pagheranno», promise solennemente Mina, guardando il sole tramontare dietro la montagna, osservandone l'ombra furtiva sulla vallata. «La pagheranno: tutti coloro che hanno avuto parte in questo, mortali e immortali. Gliela farei pagare io, se non fossi tanto stanca. Tanto stanca.»

Si svegliò stanca; ammesso di poter usare il termine «svegliarsi», poiché Mina non dormiva mai veramente. Trascorreva la notte in un assopimento inquieto nel quale rimaneva conscia di ogni spostamento del vento, ogni grugnito o grido di animale, ogni attenuazione della luce lunare o del tremolio delle stelle. Il sonno le lambiva i piedi, le increspature le inumidivano le dita. Ogni volta che le onde del sonno, silenziose e calme, riposanti e pacifiche, incominciavano a portarla via, Mina sobbalzava e tornava alla veglia ansimando, come stesse annegando, e il sonno si allontanava.

Mina trascorreva le ore di luce a sorvegliare il luogo di sepoltura della Regina delle Tenebre. Non si allontanava mai molto da quella tomba sotto la montagna, anche se Galdar la infastidiva continuamente per indurla ad andarsene, almeno per un po'.

«Vai a fare una passeggiata tra gli alberi», la pregava il minotauro, «o a fare un bagno nel lago o ad arrampicarti sui dirupi per vedere l'alba».

Mina non poteva andarsene. Aveva una paura terribile che qualcuno di Ansalon trovasse quel luogo sacro, e se questo fosse successo gli allocchi sarebbero venuti a guardare quel corpo e a punzecchiarlo e a ridacchiare e a sorridere con aria furba. I cercatori di tesori e i saccheggiatori sarebbero venuti a strappare via i gioielli e a rimuovere gli oggetti sacri. I nemici di Takhisis sarebbero venuti a trionfare su di lei. Sarebbero venuti i suoi fedeli, disperati e ansiosi di vedere esaudite le loro preghiere, per cercare di riportarla in vita.

Questa sarebbe stata la cosa peggiore, arguì Mina. Takhisis, una regina che aveva governato sul cielo e sull'Abisso, incatenata per sempre alle suppliche piagnucolose di coloro che non avevano fatto

nulla per salvarla dalla morte, tranne torcersi le mani e gemere: «Che ne sarà di me?».

Giorno dopo giorno, Mina percorreva a grandi passi l'ingresso della tomba sotto la montagna dove aveva collocato il corpo della regina morta. Aveva lavorato sodo, per settimane, forse per mesi (non aveva il senso del tempo) per nascondere il fatto che vi fosse un ingresso, piantandovi davanti alberi, cespugli e fiori selvatici, facendoli crescere in modo da ricoprirlo.

Galdar l'aveva aiutata in quell'impresa, e anche gli dèi, anche se lei non era consapevole del loro aiuto e l'avrebbe disdegnato se ne fosse stata a conoscenza.

Gli dèi, che avevano giudicato Takhisis, Regina delle Tenebre, e l'avevano riconosciuta colpevole di aver violato il giuramento immortale che tutti loro avevano prestato all'inizio del tempo, sapevano bene, al pari di Mina, che cosa sarebbe successo se i mortali avessero scoperto l'ubicazione del luogo di riposo della Regina delle Tenebre. Gli alberi che erano piantine quando li aveva piantati Mina crebbero in un mese fino a tre metri di altezza. Il sottobosco e i cespugli di rovo spuntarono da un giorno all'altro. Un vento ululante che non smetteva mai di soffiare rese liscia la superficie del dirupo, cosicché non rimase visibile alcuna traccia dell'ingresso della tomba.

Nemmeno Mina riusciva più a trovare l'ingresso, per lo meno da sveglia. Lo vedeva sempre nei sogni. Adesso non le rimaneva più nulla da fare tranne sorvegliarlo contro chiunque, mortale o immortale. Diffidava perfino di Galdar, poiché lui era stato fra i responsabili della caduta della regina. A Mina non piaceva il modo in cui il minotauro la sollecitava sempre ad andarsene. Sospettava che lui attendesse il suo allontanamento e poi facesse irruzione nella tomba.

«Mina», le giurò ripetutamente Galdar, «io non ho idea di dove sia l'ingresso della tomba. Non riuscirei nemmeno a trovare questa montagna se me ne andassi, poiché il sole non sorge mai due volte nello stesso punto!» Fece un gesto verso l'orizzonte. «Gli dèi stessi lo nascondono. L'est è ovest un giorno e l'ovest è est un altro giorno. Ecco perché puoi andartene tranquilla, Mina. Quando te ne andrai, non troverai mai la via del ritorno. Potrai andare avanti con la tua vita.»

Mina nel suo cuore sapeva che era vero. Lo sapeva e lo bramava e ne era terrorizzata.

«Takhisis era la mia vita», disse Mina rispondendo a Galdar. «Quando mi guardavo allo specchio, il volto che vedevo era il suo. Quando parlavo, la voce che udivo era la sua. Adesso non c'è più, e quando mi guardo allo specchio non vedo nessun volto. Quando parlo, vi è soltanto silenzio. Chi sono io, Galdar?»

«Tu sei Mina», rispose lui.

«E chi è Mina?» domandò lei.

Galdar non poté che scrutarla, smarrito.

Ripetevano spesso questa conversazione, quasi ogni giorno. La ripeterono di nuovo quella mattina. Stavolta però la risposta di Galdar fu diversa. Ci aveva pensato su a lungo e quando lei disse: «Chi è Mina?» lui rispose tranquillamente: «Goldmoon sapeva chi eri, Mina. Nei suoi occhi tu vedevi te stessa. Non vedevi Takhisis».

Mina ci pensò su.

Ripercorrendo la sua vita, la vide divisa in tre parti. La prima era l'infanzia. Quegli anni non erano altro che una macchia di colore, pittura fresca che qualcuno aveva spalmato con una spugna umida e gocciolante.

La seconda era costituita da Goldmoon e dalla Cittadella della Luce.

Mina non aveva alcun ricordo del naufragio o di essere stata scagliata fuori bordo o di qualunque cosa le fosse successa. Infatti la sua memoria (e la sua vita) era incominciata quando lei aveva aperto gli occhi trovandosi, fradicia e satura d'acqua, distesa sulla sabbia, e aveva alzato lo sguardo su un gruppo di persone che si erano radunate attorno a lei, persone che le parlavano con compassione amorevole.

Le domandarono che cosa le fosse successo.

Lei non lo sapeva.

Le chiesero come si chiamasse.

Non sapeva neanche quello.

Alla fine avrebbero dedotto che lei era la sopravvissuta di un naufragio, anche se non era stata data per dispersa nessuna nave. I suoi genitori furono ritenuti dispersi in mare. Quella teoria sembrò molto probabile, poiché nessuno venne mai a cercare Mina.

Dissero che non era insolito che lei non ricordasse nulla del suo passato, poiché aveva subito un grave colpo alla testa, cosa che spesso spiegava una perdita di memoria.

La condussero in un luogo che chiamavano Cittadella della Luce, un posto meraviglioso fatto di calore e radiosità e serenità. Ripensando a quell'epoca, Mina non rammentava mai un cielo grigio in associazione con la Cittadella, anche se sapeva che dovevano esserci state giornate di vento e di tempesta. Per lei, il lungo periodo trascorso lì, dai nove ai quattordici anni di età, furono illuminati dal sole che balenava sulle mura di cristallo della Cittadella. Illuminati dal sorriso della donna che giunse a esserle cara quanto una madre: la fondatrice della Cittadella, Goldmoon.

Raccontarono a Mina che Goldmoon era un'eroina, una persona famosa in tutto Ansalon. Il suo nome veniva pronunciato con affetto e rispetto in ogni parte di quel continente. A Mina non importava nulla di tutto ciò. A lei importava soltanto che, quando Goldmoon le

parlava, le parlava con dolce gentilezza e con affetto. Per quanto fosse una persona indaffarata, Goldmoon non era mai troppo indaffarata per rispondere alle domande di Mina, e Mina adorava fare domande.

Goldmoon era vecchia quando Mina la conobbe, vecchia come una montagna, pensava la ragazza. Goldmoon aveva i capelli bianchi, il volto segnato da profondo dolore e gioia ancora più profonda, segni di lutto e di sofferenza, segni di scoperte e di speranze. Aveva gli occhi giovani come la risata, giovani come le lacrime e... Galdar aveva ragione. Ripensando a quell'epoca, Mina si vedeva negli occhi di Goldmoon.

Vedeva una ragazza che cresceva troppo in fretta, goffa e sgraziata, con i lunghi capelli rossi e occhi color ambra. Ogni sera Goldmoon le spazzolava i capelli rossi tanto folti e lussureggianti, e rispondeva a tutte le domande che Mina aveva preparato durante la giornata. Quando i capelli erano spazzolati e intrecciati e Mina era pronta per andare a dormire, Goldmoon la prendeva in braccio e le narrava storie degli dèi perduti.

Alcune storie erano tenebrose, poiché vi erano dèi che governavano le passioni oscure presenti nel cuore di ogni uomo. Vi erano dèi della luce in opposizione agli dèi delle tenebre. Dèi che governavano tutto ciò che era buono e nobile nell'umanità. Gli dèi delle tenebre lottavano perennemente per conquistare il predominio sull'umanità. Gli dèi della luce operavano incessantemente per contrastarli. Gli dèi neutrali reggevano la bilancia dell'equilibrio. L'intera umanità era situata nel mezzo, e ciascun uomo era libero di scegliere il proprio destino, poiché senza libertà gli uomini sarebbero morti, come muore l'uccello in gabbia, e il mondo avrebbe cessato di esistere.

Goldmoon si divertiva a raccontare storie a Mina, ma Mina capiva che le storie facevano intristire la madre adottiva, poiché gli dèi se n'erano andati e l'uomo era rimasto solo a lottare come meglio poteva. Goldmoon si era costruita una vita per sé senza gli dèi, ma ne sentiva la mancanza e più di ogni altra cosa bramava il loro ritorno.

«Quando sarò grande», diceva spesso Mina a Goldmoon, «andrò nel mondo e troverò gli dèi e li riporterò da te».

«Ah, bambina», rispondeva Goldmoon col sorriso che le faceva brillare gli occhi, «la tua ricerca non dovrebbe portarti più lontano di qui». Metteva la mano sul cuore di Mina. «Perché se gli dèi se ne sono andati, il loro ricordo nasce in ognuno di noi; ricordi di amore eterno e pazienza infinita e perdono definitivo.»

Mina non capiva. Lei non aveva ricordi di nulla dalla nascita. Ripensando al passato, non vedeva niente tranne vuoto e oscurità. Ogni sera, mentre era distesa da sola nel buio della sua camera, recitava la stessa preghiera.

«Lo so che siete là fuori da qualche parte. Fatemi essere quella che vi trova. Sarò la vostra fedele servitrice. Lo giuro! Fatemi essere quella che vi farà conoscere al mondo.»

Una sera, quando Mina aveva quattordici anni, recitò la stessa preghiera, la recitò in maniera fervente e seria come aveva fatto nella primissima sera in cui l'avesse mai recitata. E quella sera giunse una risposta.

Una voce le parlò dall'oscurità.

«Sono qui, Mina. Se ti dico come trovarmi, verrai da me?»

Mina si tirò su a sedere impaziente sul letto. «Chi sei? Come ti chiami?»

«Sono Takhisis, ma tu lo dimenticherai. Per te io non ho nome. Non mi serve alcun nome, poiché io sono sola nell'universo, il solo dio, l'unico dio.»

«Allora ti chiamerò l'Unico Dio», disse Mina. Balzando fuori dal letto, si vestì in fretta e si preparò per il viaggio. «Vado a dire alla mamma dove sto andando...»

«Mamma», ribatté Takhisis con disdegno e collera. «Tu non hai una mamma. Tua mamma è morta.»

«Lo so», disse Mina, esitando, «ma Goldmoon è diventata mia mamma. Mi è cara più di chiunque, e io devo dirle che sto partendo, altrimenti quando scoprirà che me ne sono andata si preoccuperà».

La voce della dea cambiò, non era più incollerita ma sussurrava dolcemente. «Non devi dirglielo, altrimenti rovinerai la sorpresa. La nostra sorpresa, tua e mia. Infatti verrà il giorno in cui tu tornerai a dire a Goldmoon che hai trovato l'Unico Dio, sovrano del mondo.»

«Ma perché non posso dirglielo adesso?» domandò Mina.

«Perché non mi hai ancora trovata», rispose severamente Takhisis. «Non sono nemmeno sicura che tu ne sia degna. Devi dimostrarti all'altezza. A me serve una discepola coraggiosa e forte, che non si lasci scoraggiare dagli infedeli né traviare dai pessimisti, che affronti il dolore e il tormento senza tirarsi indietro. Tutto questo dovrai dimostrarmelo. Ne hai il coraggio, Mina?»

Mina tremò, terrorizzata. Non pensava di averne il coraggio. Voleva tornare nel suo letto, ma poi pensò a Goldmoon e a quale sorpresa meravigliosa sarebbe stata. Immaginò la gioia di Goldmoon quando avesse visto Mina tornare da lei portando con sé un dio.

Mina si mise la mano sul cuore. «Ne ho il coraggio, Unico Dio. Lo farò per la mia mamma adottiva.»

«Così mi piace», disse Takhisis e rise come se Mina avesse detto qualcosa di buffo.

Così ebbe inizio la terza parte della vita di Mina, e se la prima era una macchia indistinta e la seconda era luce, la terza fu ombra. Agendo agli ordini dell'Unico Dio, Mina fuggì dalla Cittadella della

Luce. Andò a cercare una nave al porto e salì a bordo. La nave non aveva equipaggio. Mina era l'unica persona a bordo, eppure il timone ruotava, le vele si issavano e si ammainavano; tutte le manovre venivano eseguite da mani invisibili.

La nave viaggiò sulle onde del tempo e trasportò Mina in un luogo che a lei parve di conoscere da sempre ma di avere appena scoperto. In questo luogo Mina osservò per la prima volta il volto della Regina delle Tenebre, che era bellissima e terribile, e Mina si inchinò e la adorò.

Takhisis sottopose Mina a una prova dopo l'altra, a un'impresa dopo l'altra. Mina le superò tutte. Conobbe il dolore simile al dolore del morire, e non urlò. Conobbe il dolore simile al dolore del parto, e non si tirò indietro.

Poi giunse il giorno in cui Takhisis disse a Mina: «Sono contenta di te. Sei la mia eletta. Adesso è il momento che tu torni nel mondo e prepari la popolazione al mio ritorno».

«Tornai nel mondo», disse Mina a Galdar, «nella notte della grande tempesta. Ti incontrai quella notte. Eseguii su di te il mio primo miracolo. Ti restituii il braccio».

Galdar le rivolse un'occhiata eloquente, e lei arrossì e si affrettò a soggiungere: «Voglio dire... l'Unico Dio ti restituì il braccio».

«Chiamala con il suo nome», disse aspramente Galdar. «Chiamala Takhisis.»

Involontariamente si guardò il moncone che era tutto quanto gli rimanesse del braccio con cui reggeva la spada. Quando ebbe scoperto il vero nome dell'Unico Dio, il dio che gli aveva restituito il braccio perduto, Galdar aveva pregato il suo dio Sargonnas di togliergli lo di nuovo.

«Io non volevo essere suo schiavo», mormorò, ma Mina non lo udì.

Stava pensando all'orgoglio, all'arroganza e all'ambizione. Stava pensando al desiderio di potere e a chi fosse stato veramente responsabile della caduta della Regina delle Tenebre.

«Colpa mia», disse a bassa voce. «Adesso posso ammetterlo. Sono stata io ad annientarla. Non gli dèi. Nemmeno quel disgraziato dio-elfo Valthonis, o come si fa chiamare. L'ho uccisa io. L'ho tradita io.»

«Mina, no!» ribatté Galdar, alterato. «Tu eri sua schiava al pari di tutti noi. Lei ti ha usata, ti ha manipolata...»

Mina alzò gli occhi d'ambra per incrociare quelli di lui. «Così credevi tu. Così credevano tutti. Io sola conoscevo la verità. La conoscevo io e la conosceva anche la mia Regina. Io ho radunato un esercito di morti. Ho combattuto e ucciso due draghi poderosi. Ho sconfitto gli elfi e li ho tenuti sotto il tallone dei miei stivali. Ho sconfitto i Cavalieri di Solamnia e li ho visti scappare via da me come

cani bastonati. Ho fatto dei Cavalieri delle Tenebre una potenza da temere e da rispettare.»

«E tutto in nome di Takhisis», concluse Galdar. Il minotauro si grattò la pelliccia sulle mascelle e si strofinò il muso. Appariva a disagio.

«Volevo che fosse in nome mio», disse Mina. «Lei lo sapeva. Mi vedeva nel cuore ed è per questo che mi avrebbe annientata.»

«Ed è per questo che tu gliel'avresti permesso», sentenziò Galdar.

Mina sospirò e chinò il capo. Sedette sul terreno duro, tirando su le gambe e stringendo le ginocchia con le braccia. Indossava gli abiti che portava quel giorno fatidico in cui era morta la sua Regina, gli indumenti semplici indossati sotto l'armatura di Cavaliere delle Tenebre: camicia e calzoni alla zuava. Adesso erano laceri e consunti, schiariti dal sole fino a un grigio indistinto. L'unico colore brillante rimasto era il sangue rosso della regina che era morta fra le braccia di Mina.

Galdar scrollò il capo munito di corna e si tirò su a sedere dritto sul macigno che stava usando per sedile, un macigno che negli ultimi mesi aveva reso lucido a forza di consumarlo.

«Tutto questo ormai è finito, Mina. È ora che tu vada avanti. C'è ancora tanto da fare nel mondo e vi è un mondo nuovo in cui farlo. I Cavalieri delle Tenebre sono allo sbando, disorganizzati. Hanno bisogno di un comandante forte che li rimetta in riga.»

«Non mi seguirebbero», disse Mina.

Galdar aprì la bocca per protestare, poi la richiuse.

Mina alzò lo sguardo su di lui e vide che conosceva la verità quanto lei. I Cavalieri delle Tenebre non l'avrebbero mai più accettata come comandante. Erano stati diffidenti verso di lei fin da principio: una ragazza di diciassette anni, che a malapena distingueva un'estremità dall'altra della spada, che non aveva mai visto una battaglia, tanto meno aveva guidato degli uomini in combattimento.

I miracoli da lei operati li avevano conquistati. Come disse lei a quel disgraziato principe elfo, gli uomini amavano il dio che vedevano in lei, non amavano lei, e quando quel dio fu spodestato e Mina perse il suo potere di operare miracoli, i cavalieri andarono incontro a una sconfitta disastrosa. Non solo, ma ritenevano che lei alla fine li avesse abbandonati, li avesse lasciati ad affrontare la morte da soli. Non l'avrebbero mai più seguita, e lei non poteva fargliene una colpa.

E nemmeno voleva essere comandante di uomini. Non voleva tornare nel mondo. Era troppo stanca. Voleva soltanto dormire. Si appoggiò contro le ossa della montagna, dove la sua regina giaceva nel suo sonno eterno, e chiuse gli occhi.

Doveva essersi assopita, poiché si svegliò trovando Galdar accovacciato accanto a lei, che la supplicava seriamente.

«... devi abbandonare questa prigione, Mina! Ti sei punita abbastanza. Devi perdonarti, Mina. Quello che è accaduto a Takhisis è stato colpa sua. Non tua. Non devi sentirti in colpa. Lei ti avrebbe uccisa! Tu lo sai. Si sarebbe impadronita del tuo corpo, ti avrebbe divorato l'anima! Quell'elfo ti ha fatto un favore a ucciderla.»

Mina alzò la testa. Il suo sguardo fece interrompere Galdar, gli bloccò le parole sulle labbra e sospinse il minotauro all'indietro sui talloni come se lei gli avesse dato un colpo.

«Mi dispiace, Mina. Non volevo. Vieni con me», la sollecitò Galdar.

Mina tese la mano, gli diede una pacca sull'unico braccio che gli rimaneva. «Vai, Galdar. Lo so che il tuo dio ti sta importunando, chiedendo che tu ti unisca a lui nella conquista di Silvanesti.»

Mina sorrise debolmente davanti all'improvviso imbarazzo di Galdar.

«Ho origliato le tue preghiere a Sargonnas, amico mio», gli confidò. «Vai a combattere per il tuo dio. Quando ritornerai, mi racconterai tutto ciò che sta succedendo nel mondo.»

«Se me ne vado da questa valle maledetta, non potrò mai più ritornare. Tu lo sai, Mina», ribatté Galdar. «Ci penseranno gli dèi. Faranno sì che nessuno mai...»

Le parole gli si congelarono sulla lingua. Già mentre le pronunciava si rivelavano false. Girò lo sguardo verso la vallata, si strofinò gli occhi, guardò di nuovo.

«Devo avere delle visioni.» Guardò in direzione del sole socchiudendo gli occhi.

«Che c'è adesso?» domandò stancamente Mina. Lei non guardava.

«Sta arrivando qualcuno», riferì lui, «che percorre il fondo della vallata. Ma non può essere».

«Può essere, Galdar», disse Mina, seguendo ora lo sguardo di lui. «Sta arrivando qualcuno.»

Un uomo avanzava a passi lunghi e decisi sul fondo della valle deserta, spoglia e spazzata dal vento. Era alto e si muoveva con una grazia imponente. Lunghi capelli scuri gli svolazzavano dietro le spalle. Il corpo tremolava nelle ondate di calore che si sollevavano dalla superficie della roccia ricoperta di sabbia.

«Viene a prendermi.»

2

La valle era una depressione a forma di scodella scavata nello stesso basamento roccioso che era stato sollevato per formare la montagna. Ricopriva la roccia un sottile strato di sabbia, che era di colore giallo-rossastro. Lì crescevano alcuni cespugli sparsi e irregolari, ma niente alberi. Non crescevano alberi in nessun punto di questa parte di territorio, tranne quegli strani alberi che erano spuntati davanti alla tomba. Un corso d'acqua (blu cobalto sullo sfondo rosso) procedeva a zigzag sul fondo della valle, incidendo la roccia.

La montagna in cui era sepolta la Regina delle Tenebre era bucherellata da grotte, e in due di queste Mina e Galdar avevano dimorato nell'ultimo anno. Durante il giorno il calore del sole si innalzava con ondate tremolanti dal fondovalle. La temperatura calava precipitosamente di notte e si alzava di nuovo fino a livelli insopportabili durante il giorno.

La valle era maledetta dagli dèi. Nessun mortale poteva trovarla. Galdar l'aveva scoperta solo perché aveva pregato giorno e notte Sargonnas affinché gliela facesse trovare, e alla fine il dio aveva acconsentito. Quando Mina aveva portato via il corpo della sua dea dal tempio in cui era morta, Galdar l'aveva seguita. Lui solo conosceva il dolore terribile che lei doveva avere provato. Sperava di poterla aiutare a seppellire per sempre la sua regina. Galdar aveva seguito Mina per un giorno e una notte ma non era mai sembrato in grado di raggiungerla, e poi una mattina, dopo essersi svegliato da un sonno esausto, non l'aveva più trovata.

Immaginava, naturalmente, che gli dèi non volessero fare scoprire ad alcun mortale il luogo di sepoltura della regina Takhisis e che per tale motivo gli avessero celato Mina. Galdar aveva pregato Sargonnas per avere il permesso di andare da Mina, e Sargonnas aveva esaudito la sua preghiera, ma a un prezzo. Il dio aveva trasportato Galdar sul luogo segreto di sepoltura. Galdar e Mina avevano messo a riposo la Regina delle Tenebre sotto la montagna, e poi Galdar aveva trascorso il resto del tempo cercando di persuadere Mina a ritornare nel mondo. In questo Galdar aveva fallito, e adesso il dio premeva su Galdar affinché da parte sua tenesse fede all'accordo. Navi di minotauri arrivavano a Silvanesti, recando truppe e coloni, per fare dell'ex patria degli elfi una terra di minotauri, e rendendo estremamente nervosi gli esseri umani che vivevano nelle altre nazioni di Ansalon.

I Cavalieri di Solamnia, i Cavalieri della Legione d'Acciaio e i formidabili guerrieri barbari delle Pianure della Polvere: tutti questi esseri umani scrutavano con ira crescente l'usurpazione del loro

continente da parte dei minotauri. Sargonnas aveva bisogno di un ambasciatore presso queste razze. Aveva bisogno che un minotauro in grado di capire gli esseri umani andasse da loro e li placasse, li convincesse del fatto che i minotauri non avevano progetti di espansione. I minotauri si accontentavano di conquistare e occupare il territorio di un antico nemico. Solamnia e gli altri regni erano al sicuro.

Galdar aveva vissuto tra gli esseri umani e per anni aveva combattuto al loro fianco. Era la figura perfetta per un ambasciatore presso gli esseri umani ed era reso ancora più perfetto dal fatto che gli esseri umani tendevano ad apprezzarlo e a fidarsi di lui. Galdar voleva servire il dio che l'aveva salvato da Takhisis, gli aveva portato via il braccio e gli aveva restituito il rispetto di sé. Sargonnas non era un dio paziente. Aveva chiarito a Galdar che doveva andare adesso o mai più.

Galdar aveva dapprima pensato, con un certo timore, che forse Sargonnas si era stancato di aspettare, al punto che il dio stesse venendo a prendere Galdar.

Una seconda occhiata lo dissuase da quell'idea. Non riusciva a distinguere i tratti di quella persona, che era ancora troppo lontana, ma era di forma umana, non era un minotauro.

Ma a nessun essere umano era consentito percorrere quella valle. Nessun mortale, a parte loro due, aveva il permesso di entrarci.

Il pelo attorno al collo di Galdar si rizzò. La pelliccia sulla schiena e sulle braccia gli si increspò con un brivido inquietante. «Non mi piace, Mina. Dovremmo fuggire. Subito. Prima che quell'uomo ci veda.»

«Non è un uomo, Galdar», disse Mina. «È un dio. Viene da noi. O meglio, viene da me.»

Galdar vide la mano di lei portarsi alla cintola, la vide chiudersi sull'impugnatura di un coltello... un coltello che lui riconobbe. Fece per prendere il proprio coltello e scoprì che non c'era.

Lei lo guardò, con un mezzo sorriso. «Ti ho preso il coltello, Galdar. Te l'ho preso di notte.»

A lui non piaceva il modo in cui Mina lo teneva in mano, come fosse stato qualcosa di prezioso per lei.

«Chi è quell'uomo, Mina?» domandò il minotauro, con la voce roca per un timore che lui non sapeva definire. «Che cosa vuole da te?»

«Tu dovresti andartene, Galdar», gli sussurrò lei, tenendo lo sguardo fisso sullo sconosciuto, che si avvicinava. I suoi passi si erano fatti più rapidi. Sembrava impaziente di raggiungere la destinazione. «Non è affar tuo.»

La figura giunse in vista. Era un uomo di età indefinita. Il volto era quello che gli esseri umani consideravano bello: fossetta sul

mento, mascella squadrata, naso aquilino, zigomi sporgenti, fronte liscia. Portava i capelli neri lunghi; ciocche lucide gli si arricciavano sulle spalle e gli scendevano sulla schiena. Aveva la pelle tanto pallida da sembrare esangue. Non aveva colore sulle labbra né sulle guance. Aveva gli occhi scuri come la prima notte della creazione. Incassati in profondità fra sopracciglia folte, sembravano ancora più scuri, sempre in ombra.

Era tutto vestito di nero; gli abiti erano sontuosi, il che denotava ricchezza. La casacca di velluto nero gli arrivava alle ginocchia. Stretta alla vita sottile, la casacca era guarnita d'argento sulle maniche e sull'orlo. Portava calzoni alla zuava neri che gli arrivavano subito sotto il ginocchio, guarniti di nastri neri. Aveva calze di seta nere e stivaletti neri con fibbia d'argento. Un pizzo bianco gli ornava la camicia, gli si allargava in gale sul petto e gli sporgeva dalle maniche, ricadendogli languidamente sulle mani. Il suo portamento denotava grazia e sicurezza e consapevolezza della propria potenza.

Galdar rabbrividì. Anche se il calore del sole era intenso, lui non lo sentiva più. Un freddo tanto antico da far sembrare giovane la montagna gli si intrufolò nel midollo delle ossa. Nella sua vita aveva affrontato molti nemici terribili, compreso il drago dominatore Malys, e non era fuggito davanti a nessuno di loro. Adesso non riusciva a trattenersi. Prese a indietreggiare.

«Sargonnas!» Galdar invocò il suo dio. La voce gli si incrinò sul nome, e lui cercò di deglutire per inumidirsi la gola. «Sargonnas, dammi forza. Aiutami a combattere questo nemico temibile...»

La risposta del dio fu uno sbuffo. «Ho sopportato finora la tua fedeltà a questa femmina umana, Galdar, ma la mia pazienza si è esaurita. Abbandonala al suo destino. È ben meritato.»

«Non posso», disse con devozione Galdar, anche se sbiancò alla vista dell'uomo sconosciuto. «Sono legato a lei da giuramento...»

«Ti avverto, Galdar», tuonò Sargonnas. «Non metterti fra Chemosh e la sua preda.»

«Chemosh!» gridò cupamente Galdar.

Chemosh. Signore della Morte. Galdar prese a tremare. Le viscere gli si accapponarono.

Mina sollevò il coltello di Galdar. Il coltello era vecchio e aveva il manico d'osso. Era un taglierino, usato per vari scopi, dal pulire il pesce allo sbudellare i cervi. Galdar teneva la lama affilata, ben tornita. Guardò Mina sollevare il coltello, vide la luce del sole riflessa sul metallo della lama ma non negli occhi di lei. Lo sguardo di Mina era concentrato sul dio.

Mina teneva il coltello nella mano destra. Rovesciandolo, si premette la punta aguzza della lama contro la gola. La fiamma interiore degli occhi d'ambra guizzò brevemente e poi si smorzò. Le

labbra le si compressero. La sua presa sul coltello si strinse. Mina chiuse gli occhi e inspirò.

Galdar ruggì e balzò verso di lei. Aveva aspettato troppo. Non poté raggiungerla prima che affondasse la lama nella gola. Lui sperava che il suo ruggito la distraesse prima che Mina potesse uccidersi.

Chemosh sollevò la mano con un gesto negligente, quasi indifferente. Galdar fu sollevato da terra e rimase sospeso in aria, sostenuto dalla mano del dio. Galdar lottò e si dibatté, ma era nella morsa del dio e non vi era via di fuga. Non più che se avesse cercato di fuggire dalla morte stessa.

Chemosh portò il minotauro (che agitava le braccia e ruggiva) via dalla valle, via da Mina, che scompariva in lontananza, facendosi sempre più piccola, riducendosi da un istante all'altro.

Galdar tese la mano per cercare disperatamente di trattenere il tempo e il mondo mentre entrambi gli sfrecciavano accanto rombando... come per trattenerli, trattenere Mina. Lei lo guardò con gli occhi d'ambra e per un breve istante i due si toccarono.

Poi le acque impetuose la strapparono dalla presa di lui. L'urlo di Galdar, di frenetica disperazione, si fece più profondo, divenne un ruggito di sconforto.

Galdar sprofondò sotto le acque alluvionali del tempo e non seppe altro.

Galdar si svegliò sentendo voci e provando paura. Le voci erano profonde e roche e provenivano da molto vicino.

«Mina!» gridò, mettendosi in piedi barcollando e brancolando alla ricerca della spada che severamente si era addestrato a usare con la mano sinistra.

Due minotauri che indossavano l'armatura di battaglia delle legioni balzarono all'indietro a questo suo alzarsi improvviso e fecero per prendere le loro spade.

«Dov'è?» farneticò Galdar, con la bava che gli macchiava le labbra. «Mina! Dov'è? Che le avete fatto?»

«Mina?» I due minotauri lo fissarono meravigliati.

«Non conosciamo nessuno con quel nome», disse uno di loro, con la spada mezza dentro e mezza fuori del fodero.

«Sembra un nome umano», ringhiò il compagno. «Che cos'è? Qualche tua prigioniera? Se è così, deve essere scappata quando tu sei caduto dal dirupo.»

«Oppure ti ha spinto lei», disse il soldato.

«Dirupo?» Adesso era Galdar a meravigliarsi. Guardò verso il punto indicato dal minotauro.

Un dirupo scosceso si innalzava sopra di lui, con la superficie rocciosa a malapena visibile sotto il fitto fogliame. Galdar si guardò

attorno e si trovò in mezzo a erba alta sotto i rami ombrosi di un tiglio. Il suo corpo aveva lasciato un incavo profondo nel terriccio morbido e umido.

Lontano da quel deserto cotto dal sole. Lontano dalla montagna.

«Ti abbiamo visto cadere da quella grande altezza», spiegò il minotauro. Infilò la lama di nuovo nel fodero. «Sargonnas deve amarti veramente. Pensavamo fossi morto, perché devi essere precipitato giù dritto per almeno trenta metri. Invece eccoti qui in piedi con appena un bernoccolo in testa.»

Galdar cercò di trovare la montagna, ma gli alberi erano troppo fitti. Non vedeva la linea dell'orizzonte. Abbassò lo sguardo. Chinò la testa e accasciò le spalle.

«Come ti chiami, amico?» domandò l'altro. «E che cosa ci fai in giro per Silvanesti da solo? Quei fetenti di elfi che rimangono ancora da queste parti non osano attaccarci all'aperto, ma sono lesti a tendere imboscate a un minotauro da solo.»

«Mi chiamo Galdar», rispose, sconsolato e abbattuto.

I due soldati trasalirono, si scambiarono occhiate.

«Galdar il monco!» esclamò uno, con gli occhi fissi sul moncherino. «Ehi, allora, il dio non solo vi ha salvato la vita, ma vi ha fatto cadere giusto ai piedi della vostra scorta!» aggiunse l'altro.

«Scorta?» Galdar li osservò circospetto, confuso e diffidente. «Che vuoi dire... scorta?»

«Il comandante Faros ha ricevuto notizia del vostro arrivo, mio signore, e ci ha inviati a ricevervi per far sì che voi raggiungeste sano e salvo il quartier generale. In realtà, ci siamo incontrati ottimamente, sia lode a Sargonnas.»

«È un onore conoscervi, mio signore», soggiunse l'altro soldato, intimorito. «Le vostre imprese con i Cavalieri delle Tenebre sono oggetto di leggenda.»

«Adesso che mi ricordo, c'era una donna di nome Mina. Era al vostro servizio, mio signore, vero? Una funzionaria di basso rango?»

«La caduta deve avervi frastornato, mio signore. Da ciò che sappiamo, questa Mina è morta da tempo, fin da quando Sargonnas sconfisse e mise a morte la regina Takhisis.»

«Che i cani le divorino le ossa», soggiunse arcignamente il soldato.

Galdar si guardò attorno un'ultima volta alla ricerca di qualche segno della montagna, del deserto. Di qualche segno di Mina. Inutile, lo sapeva, eppure non poté trattenersi. Tornò poi a guardare i due minotauri, che lo attendevano con pazienza e lo osservavano (nonostante il moncherino) con rispetto e ammirazione.

«Lode a Sargonnas», disse a bassa voce Galdar e, drizzando le spalle, fece il primo passo verso la sua nuova vita.

3

Preparandosi alla morte, Mina impresse al coltello una spinta decisa.

La Morte la osservò con divertimento.

La lama si trasformò in cera che quasi subito prese a sciogliersi sotto il sole cocente. La cera calda le scivolava tra le dita. Mina la fissò, stupefatta, senza capire. Alzando lo sguardo, incontrò gli occhi del dio.

Le tremarono le gambe. Le forze le vennero meno. Mina cadde in ginocchio, si lasciò cadere la testa fra le mani. Non vedeva più il dio, ma udiva i suoi passi avvicinarsi sempre più. La sua ombra scese su di lei, nascondendo il sole cocente. Mina rabbrividì.

«Lasciatemi morire, mio signore Chemosh», mormorò senza alzare lo sguardo. «Per favore. Voglio soltanto riposare.»

Udì il cigolio degli stivaletti di cuoio, percepì che lui si avvicinava, si inginocchiava accanto a lei. Odorava di mirra, e Mina si rammentò degli oli profumati versati sulle pire funebri per mascherare il fetore della carne che bruciava. Mescolato a quella fragranza muschiata vi era l'odore dolce e lieve di giglio e rosa, avvizzito e fragile come i petali della giovinezza schiacciati fra le pagine del libro della vita. La mano di lui le toccò i capelli, li lisciò. La mano si spostò dai capelli al viso. Il suo tocco era fresco sulla pelle scottata dal sole di Mina.

«Sei esausta, Mina», le disse Chemosh, con l'alito lieve e caldo sulla guancia di *lei.* «Il *sonno* è ciò che ti serve. Il *sonno, non* la morte. Soltanto i poeti confondono le due cose.»

Le accarezzò il viso con la mano, le lisciò i capelli.

«Ma voi siete venuto a prendermi, mio signore», protestò stancamente Mina, rilassandosi al tocco di lui per poi sciogliersi come il coltello di cera. «Voi siete la Morte e siete venuto a prendermi.»

«Sì. Ma non ti voglio morta. Mi servi viva, Mina.» Le labbra di lui le sfiorarono i capelli.

Il tocco del dio sapeva essere umano, se il dio lo desiderava. Il tocco di Chemosh suscitò in Mina struggimenti e sensazioni che lei non aveva mai provato. Virginea nel corpo e nella mente, Mina era stata protetta contro il desiderio dalla sua regina, che non voleva la sua discepola eletta distratta dalle debolezze della carne.

Mina adesso conosceva il desiderio, lo sentiva ardere e animarsi dentro di lei.

Chemosh mise la mano a coppa sul viso di Mina, si mosse lentamente per accarezzarle il collo. Col dito seguì il percorso che avrebbe potuto scegliere la lama del coltello, e Mina lo percepì acuto,

freddo e ardente, e rabbrividì per un dolore che era tanto amaro quanto esaltante.

«Sento battere il tuo cuore, Mina», disse Chemosh. «Sento la tua carne calda, il tuo sangue che pulsa.»

Mina non capiva quelle strane sensazioni che il suo tocco suscitava in lei. Il corpo le doleva, ma il dolore era piacevole, e lei non avrebbe mai voluto che tale piacere finisse. Gli si strinse più vicino. Le sue labbra cercarono quelle di lui e Chemosh la baciò, lentamente, delicatamente, un bacio prolungato.

Si staccò da lei, la lasciò andare.

Mina aprì gli occhi. Guardò negli occhi di lui che erano scuri e vuoti come il mare su cui un giorno lei si era svegliata trovandosi sola.

«Che cosa mi farete, mio signore?» gridò, fattasi timorosa.

«Ti darò la vita, Mina», rispose Chemosh, scostandole i capelli dalla fronte con la mano. Il pizzo bianco le sfiorò il viso, il profumo speziato della mirra le riempì le narici. Mina si stese a terra, cedendo al tocco di lui.

«Ma voi siete la Morte», ribatté, confusa.

Chemosh la baciò sulla fronte, sulle guance, sul collo. Le sue labbra si spostarono verso l'incavo della gola.

«È venuto qui da te qualche altro dio, Mina?» domandò. Continuava ad accarezzarla, ma la sua voce era alterata, tagliente.

«Sì, qualcuno sì, mio signore», rispose lei.

«Perché sono venuti?»

«Qualcuno per salvarmi. Qualcuno per castigarmi. Qualcuno per punirmi.»

Rabbrividì. Chemosh la strinse più forte e Mina si sentì rassicurata.

«Hai fatto promesse a qualcuno di loro?» domandò lui. La voce era ancora più tagliente.

«No. Nessuna, mio signore. Lo giuro.»

Lui rimase compiaciuto. «Perché no, Mina?» chiese con un sorriso che gli increspava le labbra.

Mina gli prese la mano, se la mise sul seno, sopra il cuore che batteva. «Volevano la mia fede. Volevano la mia dedizione. Volevano la mia paura.»

«Ebbene?»

«Nessuno di loro voleva me.»

«Io voglio te, Mina», disse Chemosh. Tenne la mano sul seno di lei, sentì il battito del suo cuore farsi più rapido. «Concediti a me. Rendimi padrone di tutte le cose. Rendimi padrone della tua vita.»

Mina rimase in silenzio. Sembrava turbata, si agitava inquieta sotto il tocco di lui.

«Dimmi che cosa c'è nel tuo cuore, Mina», disse Chemosh. «Non

mi offendo.»

«L'avete tradita», disse finalmente lei, con tono di accusa.

«È stata Takhisis a tradire noi, Mina», ribatté Chemosh in tono di rimprovero. «Ha tradito anche te.»

«No, mio signore», protestò Mina. «No, mi ha detto la verità.»

«Menzogne, Mina. Tutte menzogne. E tu lo sapevi.»

Mina scrollò il capo e cercò di liberarsi della stretta di lui.

«Tu sapevi che ti aveva mentito», proseguì spietato Chemosh. La tenne inchiodata con la sua stretta, la premette a terra. «Alla fine lo sapevi. Eri contenta che l'elfo l'avesse uccisa.»

> Mina sollevò le mani, i suoi occhi d'ambra si alzarono verso il drago. «Maestà, io vi ho sempre amata, adorata. Ho dedicato la vita al vostro servizio e sono pronta a onorare questo impegno. Per colpa mia, voi avete perduto il corpo che avreste abitato. Io vi offro il mio. Prendete la mia vita. Usatemi come vostro veicolo. In questo modo io darò dimostrazione della mia fede!»
>
> La regina Takhisis era bellissima, ma la sua bellezza era minacciosa e terribile a vedersi. Il volto era freddo come le vaste terre desolate e ghiacciate verso sud, dove un uomo perisce in pochi istanti, col respiro che gli si fa ghiaccio nei polmoni. Gli occhi erano le fiamme della pira funebre. Le unghie erano artigli, i capelli erano i capelli lunghi e scarmigliati del cadavere. L'armatura era fuoco nero. Al fianco portava una spada perennemente macchiata di sangue, una spada usata per staccare le anime dai corpi.

Mina gridò, un piagnucolio di dolore e di collera. Lottava nelle grinfie della Morte.

> Takhisis fece per prendere il cuore di Mina, intendendo far suo quel cuore. Takhisis fece per prendere l'anima di Mina, intendendo strappargliela via dal corpo e scagliarla nell'oblio. Takhisis fece per colmare il corpo di Mina con la propria essenza immortale.

«Ammettilo, Mina.» Chemosh la tenne forte, la costrinse a guardarlo negli occhi. «Tu speravi che qualcuno le desse il colpo di grazia al posto tuo.»

> Il re elfo teneva in mano il frammento spezzato della dragonlance. Scagliò la lancia, la scagliò con la forza della sua angoscia e della sua colpa, la scagliò con la forza della sua paura e del suo amore.

La lancia colpì Takhisis, le si conficcò nel petto.

Lei guardò giù sconvolta vedendo la lancia spuntarle dalla carne. Le sue dita si mossero per toccare il sangue scuro e lucido che scaturiva da quella ferita terribile. Barcollò, fu sul punto di cadere...

«Ho ucciso l'elfo con le mie stesse mani», gridò Mina. «La mia regina è morta fra le mie braccia. Avrei dato...»

Mina interruppe le parole che le si riversavano fuori. Abbassò gli occhi distogliendoli dallo sguardo intenso di Chemosh, voltò la testa.

«Avresti dato la vita per Takhisis? Hai dato la vita, Mina, quella volta che hai combattuto Malys. Takhisis ti ha riportata indietro per le sue ragioni egoistiche. Aveva bisogno di te. Altrimenti ti avrebbe lasciata cadere fra le dita come polvere e cenere. E alla fine ha avuto la temerarietà di incolpare te per la sua rovina.»

Mina gli si afflosciò tra le mani.

«Aveva ragione lei, mio signore.» Da sotto le palpebre le filtrarono lacrime di vergogna. «La sua morte è stata colpa mia.»

Chemosh le scostò il viluppo di capelli rossi per vederle il viso. «E quando è morta, qualcosa in te era contento.»

Mina gemette e distolse il volto da lui. Si lisciò i capelli inumiditi dalle lacrime, si asciugò le lacrime.

«Non è la fedeltà alla tua regina a trattenerti in questa valle. Tu resti qui per via del tuo senso di colpa. Il senso di colpa ti tiene prigioniera. Il senso di colpa è il tuo carceriere. Il senso di colpa ti ha quasi uccisa.»

Chemosh le pose entrambe le mani sul viso, la guardò in profondità negli occhi d'ambra.

«Non hai motivo di sentirti in colpa, Mina. Takhisis si è meritata il suo destino.»

La voce gli si addolcì, gli si placò. «Lei non c'è più, e nemmeno Paladine.»

«Paladine...» mormorò Mina. «Il mio giuramento, vendicare la morte della mia regina... su di lui, sugli elfi...»

«Così farai», le promise Chemosh. «Ma non ancora. Non adesso. Bisogna preparare la via. Ascoltami, Mina, e capiscimi. Quei due grandi dèi adesso non ci sono più. Ne rimane soltanto uno: il loro fratello Gilean, dio del libro, dio del dubbio e dell'indecisione. Rimane lì con la bilancia dell'equilibrio, la luce in una mano, la tenebra nell'altra. In ogni istante di veglia le soppesa per accertarsi che non si spostino.»

Mina alzò lo sguardo verso di lui, incantata. Chemosh aveva smesso di parlarle. Stava parlando a se stesso.

«Un compito inutile», stava dicendo Chemosh scrollando le spalle.

«La bilancia si inclinerà. Dovrà inclinarsi, poiché il pantheon adesso è squilibrato. Gilean sa che non può tenere per sempre dritta la bilancia. Vede la propria rovina, e ha paura. Perché io so ciò che lui non sa. Io so che cosa farà inclinare la bilancia. I mortali», disse Chemosh assaporando la parola. «I mortali sono coloro che faranno rovesciare la bilancia. I mortali come te, Mina. I mortali che vengono agli dèi di loro spontanea volontà. I mortali che eseguono i nostri ordini non per paura ma per amore. Quei mortali concederanno il potere ai loro dèi, non il contrario come è stato nelle epoche passate. Ecco perché io non volevo la tua morte, Mina. Ecco perché ti voglio viva.»

Le avvicinò la mano alle labbra. «Servimi, Mina», disse tanto a bassa voce che lei non udì le parole ma le sentì bruciarle la pelle. «Concediti a me. Concedimi la tua fede. La tua devozione. Il tuo amore.»

Mina tremò per la propria audacia, timorosa che lui si incollerisse, eppure stava pensando a ciò che aveva detto lui riguardo al potere dei mortali in questa Era dei Mortali. Vide col pensiero la bilancia d'oro tenuta in mano da Gilean, in equilibrio tanto precario che un unico granello di sabbia l'avrebbe fatta oscillare.

«E se io vi concedo il mio amore, voi che cosa mi darete in cambio?» domandò Mina.

Chemosh non si incollerì per quella domanda. Al contrario, parve compiaciuto.

«Vita eterna, Mina», rispose. «Giovinezza eterna. Bellezza mai sfiorita. Come sei adesso, sarai fra cinquecento anni.»

«È tutto bellissimo, mio signore, ma...» si interruppe.

«Ma a te non interessa niente di tutto questo, vero?»

Mina arrossì. «Mi dispiace, mio signore. Spero che non vi offendiate...»

«No, no. Non scusarti. Tu vuoi da me quello che Takhisis non era disposta a concederti. Molto bene. Ti darò quello che ti interessa: il potere. Il potere sulla vita. Il potere sulla morte.»

Mina sorrise, rilassata fra le mani di lui. «E voi mi amerete?»

«Come ti amo adesso», promise Chemosh.

«Allora io mi concedo a voi, mio signore», disse Mina e chiuse gli occhi sollevando le labbra in attesa del suo bacio.

Ma lui non era del tutto pronto a prenderla con sé. Non ancora. La baciò sulle palpebre, prima una, poi l'altra.

«Adesso dormi, Mina. Dormi profondamente e dormi senza sognare. Quando ti sveglierai, ti desterai a nuova vita, una vita come non l'hai mai conosciuta.»

«Voi sarete con me?» mormorò lei.

«Sempre», promise Chemosh.

4

Gli elfi, scacciati da entrambe le loro antiche patrie, vagano per il mondo, esuli. Alcuni si sono trasferiti nelle città (Palanthas, Sanction, Flotsam, Solace) dove si affollano in abitazioni lugubri e svolgono i lavori che trovano per acquistare cibo per i loro figli, perdendosi nei sogni di gloria del passato. Altri elfi vivono nelle Pianure della Polvere, dove ogni giorno guardano il sole tramontare sulla loro patria lontana, lontana quasi quanto il sole, o così sembra. Non sognano il passato, ma fanno sogni spruzzati di sangue su un futuro di castigo e di vendetta.

I minotauri spingono le loro navi sui mari schiumanti e combattono battaglie fra loro, eppure il sole splende sempre sulle spade che sconfiggono l'antico nemico e sulla scure che abbatte la foresta verde.

Gli esseri umani festeggiano la morte dei draghi dominatori e si preoccupano dei minotauri che finalmente hanno consolidato la loro presenza su Ansalon. Gli esseri umani non se ne preoccupano troppo, però, poiché hanno altri problemi più urgenti: conflitti politici a Solamnia, fuorilegge che minacciano l'Abanasinia, goblin che ascendono al potere nel Qualinesti meridionale, profughi dappertutto.

I draghi emergono dalle loro caverne uscendo in un mondo che un tempo era loro, poi fu perduto e adesso è di nuovo loro. Ma sono guardinghi, prudenti, perfino i migliori fra loro sono sospettosi e diffidenti, soltanto adesso incominciano a capire che quanto era perduto è perduto per sempre.

Gli dèi ritornano nell'Era dei Mortali e sanno che il nome è adatto, poiché saranno i mortali a stabilire se gli dèi avranno o no influenza sul loro creato. Pertanto gli dèi non possono rimanersene a proprio agio nei cieli o nell'Abisso o su qualunque piano immortale, ma vagano nel mondo, cercando fede, amore, preghiere. Facendo promesse.

E mentre avviene tutto questo un pastore se ne sta in piedi su una collina, a osservare il suo cane riportare le pecore all'ovile.

Un kender in un cimitero gioca qualche partita col fantasma di un bambino morto.

Un giovane chierico di Kiri-Jolith accoglie un nuovo convertito.

Un cavaliere della morte ribolle di collera nella sua prigione e cerca una via di fuga.

Mina si destò da un sogno strano che non riusciva a ricordare e si trovò in un'oscurità tanto profonda che la luce delle candele non riusciva a illuminare, come la luce pallida e fredda delle stelle non è

in grado di rischiarare la notte. Il suo sonno era stato profondo come l'oscurità. Mina non ricordava l'ultima volta in cui aveva dormito tanto profondamente. Nessun allarme nella notte, nessun vicecomandante a svegliarla con domande che avrebbero potuto aspettare il mattino dopo, niente feriti trasportati su lettighe perché lei li guarisse.

Nessun volto di regina morta.

Mina tornò a distendersi sui morbidi cuscini di piume che la circondavano e scrutò nel buio. Non sapeva dove si trovasse; certamente non aveva dormito sul terreno duro e freddo del deserto. Ma era troppo al caldo, troppo comoda e troppo intorpidita perché le importasse scoprirlo. L'oscurità era calmante e profumata di mirra. Le numerose candele attorno al letto bruciavano con fiamme che non vacillavano. Lei non vedeva niente al di là del letto. Per il momento non le importava. Stava pensando a Chemosh, alle parole che le aveva detto il giorno prima.

Quando è morta, qualcosa in te era contento.

Mina era una guerriera veterana. Dal punto in cui si trovava quel giorno fatidico non avrebbe mai potuto raggiungere l'elfo in tempo per impedirgli di scagliare la lancia contro la dea, la cui punizione per essersi impadronita del mondo era stata la mortalità. Mina non si sentiva in colpa per la morte della regina. Mina si sentiva in colpa per avere (come aveva detto Chemosh) provato gioia per la morte della regina.

Mina aveva ucciso l'elfo. Quasi tutti pensavano che lei l'avesse ucciso per punirlo. Mina sapeva che non era così. L'elfo era innamorato di lei. Aveva visto, con gli occhi dell'amore, che lei gli era grata per ciò che aveva fatto. Lei aveva visto quella consapevolezza negli occhi dell'elfo e per quel peccato lui aveva pagato con la vita.

La sua gioia per la morte della regina fu subito sopraffatta dal dolore e da una sofferenza assai reale. Mina non riusciva a perdonarsi per quell'impulso iniziale di sollievo, per essere stata contenta che la decisione di dare la vita per la sua regina le fosse stata tolta dalle mani.

«Che cosa avrei fatto quando fosse venuta a uccidermi? Avrei combattuto contro di lei? Oppure avrei lasciato che mi uccidesse?»

Ogni notte, distesa sveglia davanti all'ingresso nascosto della tomba della Regina delle Tenebre sulla montagna, Mina si era posta quella domanda.

«Avresti combattuto per la tua vita», rispose Chemosh.

Il dio si avvicinò al letto. L'argento che gli orlava la casacca brillò alla luce delle candele. Il suo volto pallido aveva una luce tutta sua, così come gli occhi scuri. Chemosh prese la mano di Mina, posata sul lenzuolo di batista che le avvolgeva il corpo, e se la portò alle labbra.

Il bacio le fece sobbalzare il cuore, le lacerò il respiro.

«Avresti combattuto perché tu sei mortale e hai un forte bisogno di sopravvivere», soggiunse, «una lotta che noi dèi non conosciamo mai».

Parve meditare su questo, poiché Mina percepì che l'attenzione di lui l'abbandonava, si allontanava da lei. Chemosh fissava un'oscurità infinita, eterna e terribile. La fissò a lungo, come cercando risposte, quindi scrollò il capo, alzò le spalle e tornò a guardare Mina con un sorriso.

«E così voi mortali potreste dire», continuò, con un tono in parte canzonatorio, in parte mortalmente serio, «che gli dèi onniscienti non sono poi così onniscienti».

Mina fece per replicare, ma lui non glielo permise. Si chinò, la baciò rapidamente sulle labbra, quindi si allontanò lentamente dal letto e fece un giro attorno alla camera illuminata dalle candele. Lei osservò il suo modo di camminare, forte e autorevole.

«Lo sai dove ti trovi, Mina?» domandò Chemosh, girandosi bruscamente verso di lei.

«No, mio signore», rispose lei con calma. «Non lo so.»

«Ti trovi nella mia dimora.» La guardò attentamente. «Nell'Abisso».

Mina si diede un'occhiata attorno e poi ricondusse lo sguardo verso di lui.

Chemosh la osservava con ammirazione. «Ti svegli e ti trovi da sola nell'Abisso, eppure non sei spaventata.»

«Ho percorso luoghi più bui», replicò Mina.

Chemosh la guardò a lungo, poi annuì capendo. «Le prove di Takhisis non sono per i deboli di cuore.»

Mina gettò da parte le lenzuola di batista. Si alzò dal letto e si mise in piedi davanti a lui. «E le prove di Chemosh?» gli domandò coraggiosamente.

Il dio sorrise. «Ho forse detto che ci sarebbero state delle prove?»

«No, mio signore, ma voi vorrete che io dimostri ciò che valgo. E poi», soggiunse, alzando lo sguardo verso quegli occhi scuri che trattenevano lei, Mina, al loro interno, «io voglio dimostrare ciò che valgo».

Lui la prese fra le braccia e la baciò, a lungo e con ardore. Mina rispose al suo bacio, stringendolo fra le braccia, travolta da una passione che la lasciò debole e tremante quando lui alla fine si staccò da lei.

«Molto bene, Mina», disse Chemosh. «Mi dimostrerai ciò che vali.

Ho un incarico per te, un incarico per cui tu sei particolarmente adatta.»

Mina assaporò il bacio sulle labbra, speziato e inebriante, come il

profumo di mirra. Non aveva paura, era perfino impaziente.

«Datemi qualsiasi incarico, mio signore. Lo porterò a termine.»

«Tu hai annientato il cavaliere della morte Lord Soth», cominciò lui.

«No, mio signore, non l'ho annientato io...» Mina esitò, incerta su come proseguire.

Chemosh capì il suo dilemma e lo scacciò con un gesto. «Sì, sì, l'ha annientato Takhisis. Capisco, tu sei stata lo strumento del suo annientamento.»

«Proprio così, mio signore.»

«Lord Soth era un cavaliere della morte, un essere terrificante», proseguì Chemosh, «uno che perfino noi dèi potremmo temere. Tu hai avuto paura nell'affrontarlo, Mina?».

> «Nel giro di pochi giorni, Lord Soth, eserciti dei vivi e dei morti assalteranno Sanction. La città cadrà in mio potere.» Le parole di Mina non erano una spacconata. Mina esponeva un fatto, nient'altro. «In quel momento l'Unico Dio opererà un grande miracolo. Entrerà nel mondo come doveva fare da tempo, unirà i regni dei mortali e degli immortali. Una volta presente su entrambi i piani di esistenza, conquisterà il mondo, lo libererà dei parassiti come gli elfi e si insedierà come sovrano di Krynn. Io sarò nominata capitano dell'esercito dei vivi. L'Unico Dio ti offre il comando dell' esercito dei morti.»
>
> «Me lo "offre"?» celiò Soth.
>
> «Te lo offre», ripeté Mina. «Sì, certo.»
>
> «Allora non si offenderà se io rifiuto l'offerta», disse Soth.
>
> «Non si offenderà», ribatté Mina, «ma sarà profondamente addolorata per la tua ingratitudine, dopo tutto quello che ha fatto per te».
>
> «Tutto quello che ha fatto per me.» Soth sorrise. «Allora è per questo che mi ha condotto qui. Devo essere uno schiavo alla guida di un esercito di schiavi. La mia risposta a questa offerta generosa è no.»

«Non ho avuto paura, mio signore», confermò Mina, «poiché ero armata dell'ira della mia regina. Che cos'era la potenza di lui, in confronto a questa?».

«Oh, non granché», ammise Chemosh. «Niente tranne la capacità di ucciderti con un'unica parola. Avrebbe potuto dire semplicemente "muori" e tu saresti morta. Probabilmente nemmeno Takhisis avrebbe potuto salvarti.»

«Come vi ho detto, mio signore», rispose solennemente Mina, «io

ero armata dell'ira della mia regina». Si accigliò leggermente, riflettendo. «Voi non potete desiderare che io affronti Lord Soth. La Regina delle Tenebre lo ha annientato. Vi è forse un altro cavaliere della morte? Uno che vi infastidisce, mio signore?»

«Mi infastidisce?» Chemosh rise. «No, non è un fastidio per me, né per nessun altro su Krynn, se è per questo. Non adesso, per lo meno. Una volta era un fastidio per moltissima gente, in particolare per il defunto Lord Ariakan. Si chiama Ausric Krell. È noto nella storia, credo, come il Traditore».

«Il traditore che causò la morte di Lord Ariakan per mano di Chaos», disse Mina animatamente. «Ho sentito questa storia, mio signore. Tutti i cavalieri ne parlavano. Nessuno sapeva che fine avesse fatto Krell.»

«Nessuno voleva saperlo», disse Chemosh. «Ariakan era figlio di Zeboim, dea del mare, e del signore dei draghi Ariakas. Il padre era morto, ucciso durante la Guerra delle Lance. Zeboim stravedeva per il ragazzo, che era il suo unico figlio. Quando morì per mano del traditore Krell durante la Guerra del Chaos, le lacrime della dea sgorgarono tanto copiosamente che innalzarono il livello dei mari in tutto il mondo, almeno così dicono.

«Ben presto però il fuoco della collera di Zeboim le asciugò le lacrime. Sargonnas, dio della vendetta, è suo padre, e Zeboim è figlia di suo padre. Andò a scovare il disgraziato Krell, lo trascinò fuori dal buco miserevole in cui aveva cercato di nascondersi, e prese a punirlo. Lo torturò per giornate intere, e quando il dolore e il tormento erano troppo per lui e gli scoppiava il cuore, lei lo riportava in vita, lo torturava finché moriva, poi lo riportava indietro, e così fece ripetutamente. Quando alla fine si stancò del divertimento, prese ciò che rimaneva di lui (i suoi resti riempivano un piccolo secchio, mi dicono) e lo trasportò dall'altra parte del Mare di Sirrion settentrionale fino al Bastione della Tempesta, l'isola fortezza costruita per i Cavalieri di Takhisis e donata a Lord Ariakan dalla madre. Lì maledisse Krell, lo trasformò in un cavaliere della morte e lo lasciò a consumare i suoi tristi giorni su quello scoglio abbandonato, circondato dal mare e dalla tempesta che non gli lasciavano mai dimenticare ciò che aveva fatto.

«E lì, da più di trent'anni, Lord Ausric Krell è prigioniero, costretto a vivere eternamente nella fortezza in cui giurò fedeltà e consacrò la vita a Lord Ariakan.»

«Ed è ancora lì? Durante tutti quegli anni gli dèi non c'erano più», affermò Mina, dubitando. «Zeboim non era nel mondo. Non avrebbe potuto impedirgli di andarsene. Perché non l'ha fatto?»

«Krell non è Soth», commentò sarcasticamente Chemosh. «Krell è spregevole e subdolo, ha la nobiltà di una faina, l'onore di un rospo e

il cervello di uno scarafaggio. Isolato su quello scoglio, non aveva modo di sapere che Zeboim non era nei pressi a tenerlo d'occhio. I mari sferzavano i dirupi della sua prigione incessantemente come quando lei era lì. Le tempeste tanto diffuse in quella parte del mondo si riversavano sulle pareti della sua prigione. Quando alla fine scoprì di avere perso l'occasione, fu tanto furioso che con un unico pugno fece crollare una piccola torre.»

«E adesso che Zeboim è ritornata, lo sorveglia ancora?»

«Giorno e notte», rispose Chemosh. «Testimonianza dell'amore di una madre.»

«Neanch'io nutro alcun affetto per i traditori, mio signore», disse Mina. «Porterò a termine volentieri qualunque incarico voi mi assegniate riguardo a questo qui.»

«Bene», disse Chemosh. «Voglio che tu lo liberi.»

«Che io lo liberi, mio signore?» ripeté Mina, sbalordita.

«Aiutalo a sottrarsi alla sorveglianza di Zeboim e portalo da me.»

«Ma perché, mio signore? Se lui è proprio come l'avete descritto...»

«Anche peggio. È ambiguo e astuto e scaltro e infido. E tu non devi mai farmi domande, Mina. Puoi rifiutarti di fare questa cosa. Sta a te scegliere, ma non devi domandarmi perché. Le mie ragioni sono mie e basta.»

Chemosh sollevò la mano, con le dita accarezzò la guancia di Mina. «Liberare Krell non sarà un compito facile. È zeppo di pericoli, poiché non soltanto devi affrontare il cavaliere della morte ma devi prima vedertela con la dea vendicatrice. Se ti rifiuterai, lo capirò.»

«Non rifiuto, mio signore», ribadì freddamente Mina. «Farò questo per voi. Dove devo portarlo?»

«Nel mio castello qui nell'Abisso. Questo, per il momento, è il luogo in cui io risiedo.»

«Per il momento, mio signore?» domandò Mina.

Chemosh le prese le mani, se le portò alle labbra. «Un'altra domanda, Mina?»

«Mi dispiace, mio signore», si scusò Mina arrossendo. «È un mio difetto, temo.»

«Ci sforzeremo di correggerlo. Quanto alla tua domanda, a questa non mi dispiace rispondere. A me non piace questa sistemazione. Voglio camminare nel mondo, fra i vivi. Ho progetti di trasloco. Progetti che coinvolgono anche te, Mina.» Le baciò le mani, con baci teneri e prolungati. «Se non mi deluderai.»

«Non vi deluderò, mio signore», promise lei.

«Bene», troncò bruscamente Chemosh e le lasciò cadere le mani. Si girò dall'altra parte. «Fammi sapere se ti serve qualcosa.»

«Mio signore!» lo chiamò Mina, mentre stava per perderlo di vista

nell'oscurità. «C'è qualcosa che mi serve: un'arma benedetta o un oggetto magico o un incantesimo intriso di potenza sacra.»

«Una simile arma non ti sarebbe di alcuna utilità contro Zeboim», disse Chemosh. «Lei è un dio, come me, e pertanto è immortale. Devo avvisarti, Mina, che se Zeboim crede anche solo per un attimo che tu sia venuta a salvare Krell ti infliggerà lo stesso tormento che ha inflitto a lui. Nel qual caso, per quanto io possa addolorarmi per la tua perdita, non potrò fare nulla per soccorrerti.»

«Capisco, mio signore», disse Mina tranquillamente. «Pensavo piuttosto al cavaliere della morte, Krell.»

«Tu hai affrontato Soth e sei sopravvissuta per raccontarlo», disse Chemosh alzando le spalle. «Quando Krell scopre che tu sei lì per liberarlo, sarà tutto ansioso di aiutarti.»

«Il problema sarà restare viva abbastanza a lungo da convincerlo di questo, mio signore.»

«Giusto», convenne Chemosh pensosamente. «L'unico divertimento che il povero Krell trova nella sua prigione è massacrare chiunque si trovi ad approdare su quello scoglio. Non essendo troppo intelligente, è il tipo che prima uccide e poi fa domande. Io potrei concederti qualche amuleto o talismano, però...»

Lasciò in sospeso la frase, esaminò attentamente Mina, mentre si aggiustava con cura il pizzo al polso.

«Però trovare un modo per sconfiggerlo fa parte della mia prova», aggiunse Mina. «Capisco, mio signore.»

«Qualunque altra cosa ti serva, ti basta esprimere il desiderio.»

Diede un'occhiata al letto da cui si era alzata Mina, alle lenzuola spiegazzate, ancora calde del suo corpo. «Pregusto il tuo ritorno sana e salva», le disse e, con un grazioso inchino, se ne andò.

Mina sprofondò nel letto. Aveva capito lo sguardo di lui e percepito la sua promessa, sentendo il contatto delle labbra di lui sulle sue. Il corpo le doleva e le tremava per il desiderio di lui, e Mina dovette concedersi un momento per calmarsi, per costringersi a concentrarsi sull'incarico apparentemente impossibile che lui le aveva assegnato.

«O forse non tanto impossibile», disse Mina. «Per tutto ciò che mi serve, mi basta esprimere il desiderio.»

Era affamatissima. Non rammentava di avere mangiato quando era nella prigione che si era costruita da sola. Presumeva di avere mangiato. Aveva qualche vago ricordo di Galdar che la sollecitava a mangiare, ma non aveva ricordi di sapori od odori e nemmeno sapeva di che cosa si fosse nutrita.

«Mi serve del cibo», dichiarò Mina, soggiungendo, a mo' di esperimento: «Vorrei bistecca di cervo, stufato d'agnello, una torta rustica, vino speziato...».

Mentre lei parlava, i piatti comparvero davanti a lei, materializzandosi su una tavola su cui era stesa una tovaglia. Da bere c'erano vino e birra e un'acqua limpida, pura e fredda. Le pietanze erano preparate meravigliosamente: tutto ciò che lei avrebbe potuto desiderare. Mentre mangiava, escogitò col pensiero vari piani, scartandone subito alcuni, tenendo quelli che le piacevano, rimuginandoci sopra. Prese qualcosa da uno di essi, lo mise assieme a un'idea di un altro e finalmente mise a punto il tutto. Ripassò l'intero progetto e ne fu soddisfatta.

Con un gesto fece scomparire i cibi e la tavola, il vino e la tovaglia. Mina rimase per un attimo immersa nei pensieri per accertarsi che non le mancasse nulla.

«Voglio la mia armatura», ordinò alla fine. «L'armatura donatami da Takhisis. L'armatura forgiata con la sua gloria nella notte in cui proclamò il suo ritorno nel mondo.»

La luce delle candele balenava dalle profondità del metallo nero lucente. L'armatura che lei aveva indossato per tutta la Guerra delle Anime, l'armatura da Cavaliere di Neraka, contrassegnata dalla mano della sua regina stessa, era distesa per terra ai suoi piedi. Sollevando la corazza, ornata col simbolo di Takhisis (il teschio colpito dal fulmine), Mina si sedette sull'orlo del letto e si mise a lucidare il metallo, usando un angolo del lenzuolo di batista, finché l'armatura non assunse un'intensa lucentezza.

5

Il desiderio espresso da Mina la condusse alla città sovrana di Palanthas, dove fece visita alla Grande Biblioteca. Non indugiò in città una volta conseguito il suo scopo in biblioteca, ma osservò che vi erano in giro numerosi elfi, laceri, magri e impoveriti. Li guardava incrociandoli per la strada e le pareva che pensassero di averla già conosciuta, ma non si ricordassero in quale occasione. Forse in un brutto sogno. Se ne andò da Palanthas ed espresse il desiderio di trovarsi vicino a un piccolo villaggio di pescatori sulle coste settentrionali dell'Abanasinia.

«Siete matta, mia signora», commentò schiettamente il pescatore. Stava in piedi sul molo e osservava Mina caricare provviste su una barchetta. «Se le onde non vi sommergono e non vi fanno a pezzi la barca, il vento vi strapperà via la vela, vi farà rovesciare e vi spingerà sotto. Non ce la farete mai. Rovina di una bella barca.»

«Vi ho pagato il doppio del costo della barca», rintuzzò Mina.

Stivò a poppa un otre di acqua dolce. Procedendo in modo precario mentre l'imbarcazione dondolava con le onde, Mina risalì la scala a pioli fin sul molo. Stava per trasportare giù il secondo otre quando il pescatore la fermò.

«Ecco, signora cavaliere», disse, accigliandosi mentre porgeva la borsa di monete d'acciaio. «Riprendetevi il vostro denaro. Non lo voglio. Non voglio essere coinvolto in questa vostra follia. Avrei sulla coscienza la vostra morte per il resto della mia vita.»

Mina sollevò l'otre e se lo gettò sulle spalle. Superò il pescatore e andò verso la barca, sistemando il secondo otre accanto al primo. Voltandosi per tornare a prendere le provviste, lo vide ancora accigliato, ancora nell'atto di porgere la borsa col denaro. Il pescatore scrollò la borsa, facendo tintinnare le monete.

«Ecco! Prendete!»

Mina gli spinse di lato delicatamente la mano. «Mi avete venduto una barca. Ciò che ne faccio io non è responsabilità vostra.»

«Già, ma *lei* potrebbe non vederla così», insistette in tono minaccioso il pescatore, con un sinistro cenno del capo verso l'acqua grigioazzurra.

«Lei? Chi è "lei"?» domandò Mina, ridiscendendo nella barca.

Il pescatore si guardò attorno, come temendo di essere udito, quindi si chinò e disse con un sussurro sibilante e timoroso: «Zeboim!».

«La dea del mare.» Mina aveva avvolto in tela cerata delle fettine di carne di manzo salata per tenerle all'asciutto, e le sistemò in una cassa di legno assieme a un sacco impermeabile di gallette. Non

portava con sé molto cibo poiché (in un modo o nell'altro) il suo viaggio sarebbe stato breve. Tirò fuori una carta geografica, pure avvolta in tela cerata, e la stivò con cura, essendo quella carta più preziosa del cibo. «Non temete l'ira di Zeboim. Io parto per una missione sacra. Intendo chiedere la benedizione della dea.»

Il pescatore rimase poco convinto. «Il mio sostentamento dipende dal suo favore, signora cavaliere. Riprendetevi il vostro denaro. Se davvero cercherete di attraversare il Mare di Simon fino al Bastione della Tempesta, come affermate, allora lei verrà a cercare me.»

Mina scrollò il capo con un sorriso. «Se siete tanto preoccupato per ciò che potrà pensare Zeboim, portate il denaro al suo tempio e lasciatelo alla dea in offerta. Direi che quella somma possa farvi acquisire un bel po' di benevolenza da parte sua.»

Il pescatore ci pensò su e, dopo qualche istante trascorso a succhiarsi il labbro inferiore e a contemplare l'acqua ondeggiante, si infilò la borsa di denaro nei calzoni di tela cerata.

«Forse avete ragione, signora cavaliere. Il vecchio Ned ha offerto alla Padrona sei monete d'oro, ciascuna con impressa la testa di un tizio che si faceva chiamare Re-Sacerdote o qualcosa del genere. Il vecchio Ned aveva trovato quelle monete dentro un pesce da lui aperto, e ha pensato che dovessero essere della Padrona. Forse lei li aveva stivati lì per tenerli al sicuro. Lui non pensava che valessero molto, per via che non aveva mai sentito parlare di questo Re-Sacerdote, ma dovevano valere qualcosa perché adesso lui non esce mai col suo peschereccio senza tornare indietro con più merluzzi di quanti si possano contare.»

«Forse la dea farà così anche per voi», osservò Mina.

Stivate le provviste, Mina lasciò la barca e tornò a prendere un ultimo oggetto: la sua armatura.

«Spero di sì», disse il pescatore. «A casa ho sei bocche affamate da nutrire. La pesca non è stata tanto buona ultimamente. È un motivo per cui sono costretto a vendere questa barca qui.» Si strofinò il mento brizzolato. «Forse dividerò il denaro con la dea. Metà a lei, metà a me. Mi sembra equo, vero?»

«Perfettamente equo», ribatté Mina. Tirò fuori l'armatura e la distese sul molo. Il pescatore la scrutò e scrollò il capo.

«Farete meglio a tenerla all'asciutto», suggerì. «L'acqua salata la farà arrugginire ferocemente.»

Mina sollevò la corazza. «Non ho uno scudiero. Mi aiutereste a indossarla?»

Il pescatore la guardò fisso. «Indossare l'armatura? Per andare in barca?»

Mina gli sorrise. L'ambra dei suoi occhi si riversò su di lui, si coagulò attorno a lui. Il pescatore abbassò lo sguardo.

«Se vi rovesciate, andrete a fondo come un nano», la avvertì.

Mina si infilò la corazza dalla testa e tenne le mani in alto, in modo che il pescatore potesse stringere le cinghie di cuoio che la legavano assieme. Abituato ad allacciare i nodi della sua rete, l'uomo portò a termine l'operazione con rapidità e abilità.

«Mi sembrate un uomo buono», commentò Mina.

«Lo sono, mia signora», disse semplicemente il pescatore, «o per lo meno cerco di esserlo».

«Eppure adorate Zeboim, una dea considerata malvagia. Come mai?»

Il pescatore parve a disagio e diede un'altra occhiata verso il mare.

«Non è che sia proprio malvagia, piuttosto è... be', capricciosa. Bisogna prenderla per il verso giusto. Se se la prende con te, non si sa come va a finire. Ti spinge in mare aperto e poi ti lascia lì senza neanche un alito di vento, in bonaccia, alla deriva sull'acqua finché non muori di sete. Oppure può sollevare un'onda tanto grande da inghiottire una casa, o alimentare venti di tempesta che sbatacchiano un uomo qua e là come fosse un ramoscello. Noi qui siamo gente buona. Quasi tutti adoriamo Mishakal o Kiri-Jolith, ma se si vive presso il mare bisogna sempre stare attenti a rendere omaggio a Zeboim, magari lasciarle un piccolo dono. Giusto per farla contenta.»

«Avete menzionato il culto di altri dèi», osservò Mina. «Qualcuno forse adora Chemosh?»

«Chi?» domandò il pescatore, impegnato nel suo compito.

«Chemosh, Signore della Morte.»

Il pescatore interruppe la sua opera, rifletté per un attimo. «Oh, sì. C'è stato un sacerdote di Chemosh che è venuto qui un mesetto fa per cercare di fare propaganda per quel dio. Sembrava ammuffito. Era vestito tutto di nero e puzzava come un sarcofago aperto. Affermava che la chierica di Mishakal ci mentiva quando ci diceva che la nostra anima sarebbe andata verso la fase successiva del viaggio della vita. Quel tizio ci diceva che il Fiume delle Anime è stato contaminato o qualcosa del genere, che le nostre anime erano intrappolate qui e che soltanto Chemosh poteva liberarci.»

«E che ne è stato di questo sacerdote?»

«Si è sparsa la notizia che lui avrebbe predisposto un altare nel cimitero, promettendo di resuscitare i morti per dimostrarci la potenza del dio. Alcuni di noi ci sono andati, pensando di vedere un bello spettacolo, se non altro. Ma poi è arrivato lo sceriffo, assieme alla chierica di Mishakal, e ha detto al sacerdote di andare a fare le sue cose da qualche altra parte, altrimenti l'avrebbe fatto arrestare per avere disturbato i morti. Il sacerdote non voleva avere guai, immagino, perché ha preso su le sue cose e se n'è andato.»

«E se ha ragione riguardo alle anime?» domandò Mina.

«Mia signora», disse il pescatore, esasperato. «Non mi avete sentito? Ho sei figli a casa e tutti che crescono in fretta come girini e vogliono tre pasti completi al giorno. Non è la mia anima che va in mare a prendere il pesce da vendere al mercato per acquistare cibo per i bambini. Vero?»

«No. Immagino di no», disse Mina.

Il pescatore fece un cenno energico col capo e diede un ultimo strattone deciso alle cinghie. «Se fosse la mia anima ad andare a pesca, mi preoccuperei della mia anima. Ma la mia anima non pesca, e allora non me ne preoccupo.»

«Capisco», annuì pensosamente Mina.

«Voi dite di partire per una missione sacra», s'informò il pescatore. «Quale dio seguite allora?»

«La regina Takhisis», rispose Mina.

«Non è morta?» domandò il pescatore.

Mina non rispose. Ringraziando l'uomo per l'aiuto, discese la scala fino alla barca.

«Non ha senso», disse il pescatore, mentre Mina mollava le cime che legavano la barca al molo. «State sprecando il vostro tempo, il vostro denaro e con ogni probabilità la vostra vita, se andate in missione sacra per una dea che non c'è più, o per lo meno così ci racconta la chierica di Mishakal.»

Mina lo guardò, con un'espressione grave. «La mia missione sacra non è tanto per la dea quanto per l'uomo che istituì i cavalieri dedicati al suo nome. A quanto mi è stato detto, colui che tradì il mio signore mandandolo a morire vive la sua vita miserabile sul Bastione della Tempesta. Io vado a sfidarlo a combattimento per vendicare Lord Ariakan.»

«Ariakan?» Il pescatore ridacchiò. «Mia signora, questo vostro Lord morì quasi quarant'anni fa. Voi quanti anni avete? Diciotto? Diciannove? Non l'avete mai conosciuto!»

«Non l'ho mai conosciuto», convenne Mina, «ma non l'ho mai dimenticato. Né ho dimenticato ciò che gli devo». Si sedette a poppa, prese la barra del timone. «Chiedete la benedizione di Zeboim per me, volete? Ditele che vado a vendicare suo figlio.»

Diresse la barca verso il vento. La vela sbatté per un attimo, poi prese la brezza. Mina girò lo sguardo verso il mare aperto, verso i frangenti, verso la linea sottile e scura di nubi temporalesche che incombevano perennemente all'orizzonte.

«Già, bene, se qualcosa può far felice la Strega del Mare, è proprio questo», osservò il pescatore, guardando la barca sollevarsi all'incontro con la prima ondata.

Un'onda strana colpì il molo, si riversò sul pescatore e lo inzuppò

da capo a piedi.

«Sto andando, Padrona!» urlò ai cieli e scappò via più in fretta che poté per offrire metà del suo denaro al grato chierico della dea del mare.

La prima parte del viaggio di Mina fu pacifica. Una forte brezza spingeva la barca a vela sopra le onde, trasportandola sempre più lontano da riva. Mina non aveva paura del mare, il che era strano, considerando che aveva avuto esperienza di una tempesta e di un naufragio. Non aveva però alcun ricordo né dell'una né dell'altro. Si ricordava (e vagamente) soltanto di essere stata cullata dalle onde, dondolata delicatamente, fatta addormentare dalla ninnananna.

Mina era una marinaia esperta, al pari di quasi tutti coloro che vivevano sull'isola di Schallsea, dove era ubicata la Cittadella della Luce. Sebbene Mina non governasse un'imbarcazione da molti anni, le capacità che le servivano le ritornarono. Dirigeva la barca contro le onde, sollevandosi sulla cresta (una sensazione entusiasmante, come si potesse continuare a salire fino al cielo) e poi cadendo giù, scivolando nel solco schiumante dell'onda, con la spuma del mare a spruzzarle il viso. Si leccava le labbra, assaporando il sale. Scrollandosi all'indietro i capelli bagnati, si chinava in avanti, ansiosa di incontrare l'onda successiva. Perse di vista la terra.

Il mare si fece più agitato. Le nubi temporalesche che prima erano state una linea scura all'orizzonte adesso erano una massa plumbea intersecata da fulmini, che si addensava costantemente. Per pochi preziosi istanti Mina fu sola nel mondo, sola con i propri pensieri.

Pensieri che andavano sempre a Chemosh.

Cercò di capire la propria attrazione per lui, di capire perché lei si trovasse là fuori in quella barca fragile, a rischiare la vita per sfidare la potenza della dea del mare, per dimostrare il proprio amore per il Signore della Morte.

Uomini mortali, come quel disgraziato elfo, la adoravano. Galdar le era stato amico, ma perfino lui era in soggezione verso di lei. Chemosh era stato il primo a guardarle dentro, in profondità, a vedere i suoi sogni, i suoi desideri... desideri che lei non aveva mai conosciuto finché il tocco di lui non li aveva destati.

Non aveva mai percepito la propria carne finché lui non l'aveva accarezzata. Non aveva mai udito il proprio cuore battere finché lui non le aveva posato la mano sul seno. Non aveva mai conosciuto la fame finché non lo aveva guardato negli occhi. Mai conosciuto la sete finché non aveva assaporato il bacio di lui.

Un fulmine balenò come un manto splendente nel cielo, abbagliandole gli occhi, strappandola bruscamente ai suoi sogni. Un fuoco azzurro tremolò in cima all'albero. Le onde si fecero più feroci,

si schiantarono contro la barca, strappandole di mano la barra del timone. Il vento sferzava tutto attorno a lei. La vela sbatteva e la barca fu sul punto di colare a picco. Mina si tirò verso poppa, col vento che la sferzava e la lacerava, la barca che beccheggiava e rollava al punto che lei doveva lottare per mantenere l'equilibrio.

«Torna indietro», la stava avvertendo il mare. «Torna indietro e ti lascerò vivere.»

La pioggia le spruzzava il viso. Mina digrignò i denti, che masticarono sale. Riuscì ad ammainare la vela, anche se questa combatteva come un essere vivente. Riportandosi a fatica verso poppa, Mina si sedette, prese in mano la barra del timone e puntò la barca nelle fauci della tempesta.

«Per Lord Ariakan!» gridò.

Un'onda, che procedeva trasversalmente rispetto a tutte le altre onde, colpì Mina, scaraventandola fuori della barca e nel mare agitato dalla tempesta. Mina ansimò per respirare, inghiottì acqua e sprofondò sotto le onde. Con i polmoni che le scoppiavano, combatté l'impulso dettato dal panico di agitare le braccia e le gambe nel disperato tentativo di raggiungere la superficie. Scalciò forte, spingendosi su con lunghe e forti bracciate. Un altro calcio, mentre vedeva le stelle, quindi con la testa riemerse in superficie. Si riempì i polmoni di aria benedetta mentre sbatteva rapidamente gli occhi per eliminare l'acqua e cercare di vedere dove si trovasse.

Il peso dell'armatura la trascinò di nuovo giù. La barca era accanto a lei. Mina balzò verso l'imbarcazione, la afferrò prima che l'onda successiva la facesse sprofondare. Rimase aggrappata alla barca, si tenne stretta con tutte le forze, con la paura che adesso il mare facesse rovesciare la barca sopra di lei.

Arrivò un'altra onda, un'onda imponente. Mina pensò che le avrebbe dato il colpo di grazia, riducendo in pezzi la barca. Inspirò quanta più aria poté, decisa a lottare e continuare a lottare. L'onda la colpì, la trasportò in alto oltre la fiancata e la depositò sul fondo della barca.

Ansimante e scossa, Mina rimase distesa sul ponte colmo di acqua marina e sbatté gli occhi, che le pizzicavano per via del sale. Quando riuscì a vedere, scorse un piede (un piede nudo) posato sul ponte molto vicino alla sua testa. Il piede era aggraziato e spuntava da sotto l'orlo di una veste verde e azzurra, che sembrava intessuta in acqua marina.

Esitante, Mina sollevò la testa.

A poppa sedeva una donna, con la mano sulla barra del timone. Il mare infuriava attorno alla barca. Le onde che si riversavano sul ponte inzuppavano Mina, ma non toccavano quella donna. Aveva i capelli bianchi come la spuma del mare, gli occhi grigi come la tempesta, il

viso bellissimo come il sogno di un marinaio, l'espressione sempre mutevole, sempre varia, cosicché un momento sorrideva a Mina, come fosse compiaciuta di lei oltre misura, e un momento dopo la guardava come volesse calpestarla con quel piede nudo e aggraziato e sfondarle il cranio.

«Così tu sei Mina», esordì Zeboim. Il labbro le si arricciò. «La cocca di mamma.»

«Ho avuto l'onore di servire Takhisis, vostra madre», disse Mina. Fece per tirarsi su.

«No, non alzarti. Resta in ginocchio. Lo preferisco.»

Mina rimase dov'era, accovacciata sulle ginocchia sul fondo della barca, che rollava e beccheggiava. Era costretta a reggersi forte alla battagliola per evitare di essere scagliata fuori di nuovo. Zeboim sedeva indisturbata, il vento marino a malapena le arruffava la chioma lunga e selvaggia.

«Tu hai servito mia madre.» Zeboim sogghignò. «Quella vacca.» Tornò a guardare Mina. «Lo sai che cosa mi ha fatto? Mi ha rubato il mondo. Ma naturalmente tu lo sapevi. Tu eri in confidenza con mia madre.»

«Non ero...» fece per spiegare Mina. «Non ho mai...»

La dea la ignorò, continuò a parlare, così Mina si zittì.

«Mia madre mi ha rubato il mondo. Mi ha rubato il mare, ha rubato quelli come te», Zeboim lanciò un'occhiata sprezzante a Mina, «i miei adoratori. Quella vacca me li ha portati via tutti e mi ha lasciata nell'oscurità infinita, da sola. Tu non puoi immaginare», disse, e la sua voce cambiò, si fece stridula per il dolore, «il silenzio terribile di un universo vuoto».

«Veramente non sapevo che cosa avesse fatto la dea», disse Mina a bassa voce. «Takhisis non mi disse niente di tutto questo. Non mi disse mai il suo nome. Io la conoscevo come Unico Dio, un dio che era venuto a prendere il posto degli dèi che ci avevano abbandonati.»

«Ah!» Zeboim rise sguaiatamente. Un fulmine balenò lungo l'intero albero, sfrigolando sull'acqua.

«Io ero giovane», continuò umilmente Mina. «Le credevo. Mi dispiace, per quanto mi riguarda, e voglio cercare di fare ammenda. Ecco perché sono qui.»

«In missione verso il Bastione della Tempesta?» Zeboim agitava oziosamente col piede l'acqua che diguazzava sul fondo della barca. «In che modo faresti ammenda?»

«Punendo colui che tradì Lord Ariakan», rispose Mina. «Come vedete, io sono un vero cavaliere.» Indicò con un gesto l'armatura nera che indossava, mentre alzava lo sguardo per incrociare arditamente gli occhi della Regina del Mare.

Questo era il momento più difficile, in cui Mina doveva ingannare

un dio. Doveva impedire a Zeboim di penetrarle nel cuore e di scoprire la verità. Mina non aveva mai pensato di provare a ingannare Takhisis. Chemosh con una sola occhiata le aveva messo a nudo tutti i segreti dell'anima. Se Zeboim avesse guardato da vicino, fosse scesa in profondità, avrebbe di sicuro visto l'inganno.

Mina incrociò gli occhi della dea, occhi che erano un momento di colore verde scuro, un momento grigi come la burrasca. Zeboim scrutò Mina e apparentemente non vide nulla di interessante, poiché distolse lo sguardo.

«Vendicare mio figlio», disse con disdegno. «Lui era figlio di una dea! Tu non sei altro che una mortale. Oggi sei qui, domani non ci sei più. Non servite a niente, nessuno di voi, tranne ammirare me e lodarmi e offrirmi doni e morire quando a me fa piacere uccidervi. A proposito di morire, ho saputo che facevi domande su Chemosh.»

«È vero.»

«E che interesse hai per lui?» Zeboim guardava adesso da vicino Mina, e negli occhi le tremolava un fuoco azzurro.

«È il dio dei morti viventi», spiegò Mina. «Mi è venuto in mente che potrebbe aiutarmi a sconfiggere Krell...»

Rapida come la sferza del vento, Zeboim assestò a Mina un colpo in faccia con la palma della mano.

«Il suo nome non viene mai pronunciato in mia presenza», sbottò Zeboim e, appoggiandosi alla barra del timone, osservò Mina con un sorriso crudele.

«Mi dispiace, Padrona. Volevo dire il Traditore.» Mina si strofinò via il sangue dalla bocca.

Zeboim rimase in subbuglio per un attimo, poi si calmò. «Molto bene, allora, vai avanti. Ti trovo meno noiosa del previsto.»

«Il Traditore è un cavaliere della morte. Poiché Chemosh è il dio dei morti viventi, pensavo che forse le mie preghiere a lui potrebbero...»

«... potrebbero che cosa? Aiutarti?» Zeboim rise con gioia maligna. «Chemosh è fin troppo indaffarato a correre qua e là per i cieli con il suo retino per farfalle cercando di acchiappare tutte le anime che mia madre gli ha rubato. Non può aiutarti. Io sono l'unica che possa aiutarti. Le tue preghiere arrivano a me.»

«Allora io prego voi, padrona...»

«Penso che dovresti chiamarmi maestà», la corresse Zeboim, giocherellando languidamente con un ricciolo dei lunghi capelli aggrovigliati e osservando il fulmine che danzava sull'albero. «Poiché mia madre non è più con noi, io adesso sono la Regina. Regina del Mare e della Tempesta.»

«Come desiderate, maestà», disse Mina e con riverenza abbassò il capo, un gesto che compiacque Zeboim e consentì a Mina di

nascondere gli occhi, di custodire i propri segreti.

«Che cosa vuoi da me, Mina? Se vuoi chiedermi di aiutarti ad annientare il Traditore, non credo che lo farò. Io traggo molto piacere dal vedere quel bastardo crucciarsi e adirarsi sul suo scoglio.»

«Tutto ciò che chiedo», disse umilmente Mina, «è che mi conduciate sana e salva al Bastione della Tempesta. Sarà mio onore e mio privilegio annientare il Traditore».

«A me piace proprio un bel combattimento», spiegò Zeboim con un sospiro. Si arrotolò i capelli attorno al dito e guardò la tempesta che infuriava tutto attorno a lei, senza mai toccarla.

«Molto bene», disse languidamente. «Se tu lo uccidi, io posso sempre riportarlo in vita. E se lui uccide te, cosa che ritengo piuttosto probabile...» Zeboim diede un'occhiata fredda, grigioazzurra, a Mina; «allora io mi sarò vendicata sul tesorino di mamma, il che è la cosa migliore a parte vendicarmi sulla mamma stessa».

«Grazie, maestà», disse Mina.

Non vi fu risposta, solo il rumore del vento che cantava nel sartiame, un suono canzonatorio.

Mina sollevò cautamente la testa e scoprì di essere sola. La dea se n'era andata come non fosse mai stata lì, e per un attimo Mina si domandò se avesse sognato. Si mise la mano sulla mascella dolorante, sul labbro che le pizzicava, e ritrasse le dita macchiate di sangue.

Come per darle una prova ulteriore, il vento cessò bruscamente di ululare attorno a lei. Le nubi temporalesche si diradarono, lacerate da una mano immortale. Le onde si acquietarono, e presto la barca di Mina dondolò su onde lunghe abbastanza dolci da cullare un neonato per addormentarlo. La brezza di mare si ravvivò, soffiando da sud, una brezza che l'avrebbe condotta rapidamente a destinazione.

«Onore e gloria a voi, Zeboim, maestà dei mari!» gridò Mina.

Il sole spuntò fra le nubi, facendo balenare d'oro l'acqua. Mina stava per issare la vela, ma non ce ne fu bisogno. La barca balzò in avanti, procedette sfiorando le onde. Mina afferrò la barra del timone e sorbì l'aria impetuosa, impregnata di salsedine, un passo più vicino a ciò che desiderava il suo cuore.

6

L'isola di Bastione della Tempesta un tempo brulicava di vita. Fortezza e guarnigione dei Cavalieri delle Tenebre di Takhisis, il Bastione della Tempesta aveva ospitato cavalieri, uomini d'arme, servitori, cuochi, scudieri, paggi, istruttori, schiavi. Sul Bastione della Tempesta vi erano stati chierici devoti a Takhisis. Maghi dediti al suo servizio avevano operato lì. Draghi azzurri si erano involati dal promontorio, si erano librati sul mare trasportando sul dorso i loro conduttori. Tutti quanti avevano un unico obiettivo costante: conquistare Ansalon e da lì il mondo.

Avevano quasi vinto.

Ma poi era arrivato Chaos. Poi era arrivato il tradimento.

Il Bastione della Tempesta adesso era la prigione della morte, con un unico prigioniero solitario. Aveva tutto per sé: la possente fortezza, le torri e le piazze d'armi, le scuderie e le cripte del tesoro, i depositi e i magazzini. Lo detestava tutto. Ogni centimetro inzuppato dal mare.

In una grande stanza in cima alla Torre del Teschio, la torre più alta della fortezza chiamata Bastione della Tempesta, Lord Ausric Krell mise le mani (coperte da manopole di cuoio per nasconderne lo stato scarnificato) sul tavolo e vi si appoggiò per alzarsi in piedi. In vita era stato un uomo di bassa statura, pesante e bestiale, e nella morte era un cadavere ambulante di bassa statura, pesante e bestiale. Il cadavere era equipaggiato con l'armatura nera in cui era morto, saldata su di lui dalla maledizione che lo teneva incatenato a questa esistenza.

Davanti a lui, montata su un supporto, vi era una sfera realizzata in opale nero. Krell vi scrutò dentro, con gli occhi diabolici che ardevano di rosso nelle orbite dell'elmo. La sfera racchiudeva nelle sue profondità infuocate l'immagine di una barca a vela, piccola sul vasto oceano. Nella barca, ancora più piccola, vi era un cavaliere che indossava l'armatura disonorata da Krell.

Allontanandosi dalla sfera, Krell si diresse a grandi passi verso la feritoia nella parete di pietra che dava sui mari impetuosi. L'armatura mandava rumori secchi e metallici mentre lui camminava. Krell guardò fuori dall'apertura e per la soddisfazione si strofinò le mani guantate, mormorando: «Era tanto che non veniva qualcuno a giocare».

Doveva prepararsi.

Krell discese a passi pesanti la scala a chiocciola che conduceva alla stanza sulla torre in cui lui era abituato a trascorrere gran parte del tempo a fissare, incollerito e frustrato, la sfera di opale nero chiamata Fiamme delle Tempeste. La sfera magica offriva a Krell l'unica visione del mondo al di là della fortezza, un mondo che lui era

convinto di poter dominare se soltanto fosse riuscito a fuggire da quello scoglio maledetto. Krell era stato testimone di gran parte della storia dell'Era dei Mortali grazie a quella sfera magica, un dono di Zeboim all'amato figlio, Lord Ariakan.

Krell aveva scoperto quel potente oggetto magico poco dopo la sua morte e il suo incarceramento, e aveva provato un gusto maligno, pensando che Zeboim l'avesse lasciato lì per errore. Ben presto, però, giunse a capire che faceva parte della sua crudele tortura. Zeboim gli aveva offerto il mezzo per essere testimone del mondo, quindi gli aveva portato via la capacità di farne parte. Lui poteva guardare, ma non toccare.

Trovava la cosa tanto tormentosa che a volte prendeva fra le mani la sfera di opale, pronto a scagliarla fuori dalla finestra sulle rocce sottostanti. Sempre però vinceva quell'impulso sconsiderato e ricollocava la sfera sul supporto a forma di serpente. Un giorno avrebbe trovato un modo per fuggire e allora avrebbe avuto bisogno di essere informato.

Krell dentro la sfera di opale aveva osservato svolgersi la Guerra delle Anime. Aveva guardato con gioia l'ascesa di Mina, pensando che se qualcuno poteva salvarlo sarebbe stata lei con il suo Unico Dio. Krell non aveva idea di chi fosse l'Unico Dio, ma purché potesse combattere Zeboim (che Krell era ancora mezzo convinto fosse appostata da qualche parte) a lui non importava.

Krell vedeva chiaramente dentro la sfera magica le anime intrappolate e sventurate che sguazzavano nel Fiume delle Anime. Cercò perfino di comunicare con loro, sperando di inviare un messaggio a questa Mina, per dirle di venire a salvarlo. Poi Krell, scrutando la sfera di opale, vide ciò che Mina fece al suo collega Lord Soth. Dopo di che non inviò più alcun messaggio.

Più o meno nella stessa epoca scoprì la vera identità dell'Unico Dio, e se Takhisis non era cattiva quanto la figlia, Krell ritenne piuttosto probabile che la Regina delle Tenebre provasse lo stesso rancore, poiché lei stessa era stata piuttosto affezionata ad Ariakan. Prese ad appostarsi nelle ombre della fortezza, non osando mai mostrare all'esterno il proprio volto metallico.

Poi venne la morte di Takhisis e il colpo più crudele di tutti: Krell scoprì che Zeboim era stata assente per tutto questo tempo e che lui avrebbe potuto lasciare quando avesse voluto quel maledetto mucchio di pietra in rovina, senza alcun dio a fermarlo. La sua furia per questa notizia fu tale per cui Krell abbatté una torre piccola e insignificante.

Krell non era mai stato un uomo religioso. Non aveva mai veramente creduto negli dèi, fino a quel momento terrificante in cui aveva scoperto che i chierici dopo tutto avevano ragione: gli dèi esistevano e dimostravano un grande interesse per la vita dei mortali.

Avendo scoperto la religione nel momento in cui Zeboim gli aveva lacerato il ventre, Krell adesso osservò con grande interesse il ritorno degli dèi e la dipartita di Takhisis e di Paladine. La morte di un capo crea un vuoto al vertice. Krell previde una lotta per colmare quel vuoto. Gli venne in mente che poteva offrire i suoi servigi a un rivale di Zeboim in cambio della liberazione dalla sua prigione.

Krell in vita sua non aveva mai detto una preghiera, ma la notte in cui prese questa decisione si chinò, sferragliando, sulle ginocchia ricoperte dall'armatura. Inginocchiato sul freddo pavimento della sua prigione, invocò il nome dell'unico dio che avrebbe potuto avere il cuore di aiutarlo.

«Salvami dal mio tormento e io ti servirò in qualunque modo tu desideri», promise Krell a Chemosh.

Il dio non rispose.

Krell non disperò. Gli dèi erano indaffarati, ascoltavano un mucchio di preghiere. Lui aveva ripetuto quotidianamente la stessa preghiera, ma ancora non aveva ricevuto risposta, e stava incominciando a perdere le speranze. Sargonnas, il padre di Zeboim, stava acquistando potere. Nessun altro dio del pantheon tenebroso sarebbe probabilmente arrivato in soccorso di Krell.

«Adesso questa Mina, questa assassina di cavalieri della morte, sta arrivando per darmi il colpo di grazia», ringhiò Krell. La sua voce crepitava dentro l'armatura vuota facendo un rumore come di ghiaia che rotolasse sul fondo di una pentola di ferro. Krell soggiunse malinconicamente: «Forse dovrei lasciarla fare».

Si trastullò brevemente con l'idea di porre termine al suo tormento con l'oblio, ma rapidamente prese la decisione opposta. La sua vanità era tale per cui lui non poteva sopportare di privare il mondo di Ausric Krell, nemmeno di un Ausric Krell morto.

Inoltre, l'arrivo di questa Mina avrebbe alleviato la monotonia della sua esistenza, seppure per breve tempo.

Krell uscì dalla Torre del Teschio e attraversò la piazza d'armi, che era umida e vischiosa per la perenne spuma del mare, ed entrò nella Torre del Giglio. Questa torre era dedicata ai Cavalieri del Giglio, il reparto armato più potente dei Cavalieri delle Tenebre, del cui augusto ramo Krell era stato membro. I suoi alloggi erano stati in questa torre quando era vivo, e anche se non poteva più trovare riposo nel sonno talvolta ritornava alla sua stanzetta nelle camere superiori e si distendeva sul materasso infestato da parassiti giusto per torturarsi col ricordo di quanto fosse stato bello un tempo il sonno. Quest'oggi non ritornò alla sua stanza ma rimase nelle sale principali al pianterreno, dove Ariakan aveva creato diverse biblioteche piene di libri su ogni argomento marziale, dai saggi sull'arte di cavalcare i draghi ai consigli pratici su come tenere libera dalla ruggine

l'armatura.

Krell non era granché come studioso e non aveva mai toccato alcun libro tranne quando aveva utilizzato un volume della Misura per tenere aperta una porta che continuava a sbattere. Krell faceva un diverso uso della biblioteca. Qui intratteneva gli ospiti. O meglio, gli ospiti intrattenevano lui.

Fece rapidi preparativi per ricevere Mina, disponendo tutto nel modo che gli piaceva. Voleva ricevere con stile questa ospite importante, così portò via il cadavere mutilato di un nano, che era stato il suo ultimo visitatore, e lo depositò nel cortile con gli altri.

Portata a termine la sua opera nella Torre del Giglio, Krell affrontò il vento sferzante e la pioggia scrosciante del cortile per ritornare alla Torre del Teschio. Scrutò nella sfera magica e osservò con ansiosa aspettativa l'avanzata della piccola barca a vela, diretta verso una baia riparata dove, nell'epoca gloriosa, approdavano le navi che rifornivano di provviste il Bastione della Tempesta.

Ignara del fatto che Krell la stesse osservando, Mina guardò con interesse il Bastione della Tempesta.

L'isola-fortezza era stata progettata da Ariakan in modo che fosse inespugnabile dal mare. Costruita in marmo nero, la fortezza si ergeva sopra scoscesi dirupi di roccia nera che assomigliavano alle protuberanze spinose e aguzze sul dorso di un drago. I dirupi erano ripidi, impossibili da scalare. L'unico modo per entrare e uscire dal Bastione della Tempesta era in groppa a un drago oppure per nave. Vi era un unico piccolo approdo, costruito in un'insenatura riparata alla base dei dirupi neri.

L'approdo era servito da porto di accesso per alimenti di uomini e bestie, armi e difese, schiavi e prigionieri. Simili approvvigionamenti potevano concepibilmente essere trasportati dai draghi, eliminando la necessità dell'approdo. I draghi però, specialmente gli orgogliosi e capricciosi draghi azzurri preferiti dai cavalieri come cavalcature, si opponevano fortemente ad essere usati come bestie da soma. Se chiedi a un drago azzurro di portare in giro un carico di fieno, può anche staccarti la testa con un morso. Recare provviste via nave era molto più facile. Poiché Ariakan era figlio di Zeboim, gli bastava pregare sua madre per avere un viaggio tranquillo, e le nubi temporalesche si dissipavano, i mari si facevano quieti e dolci.

Mina non sapeva niente dell'arte della guerra quando Takhisis aveva posto la ragazza (di diciassette anni) alla testa dei suoi eserciti. Mina era stata lesta a imparare e Galdar era stato un ottimo maestro. Mina guardò la fortezza e vide la genialità alla base della concezione e del progetto.

L'approdo era facilmente difendibile. L'insenatura era tanto

piccola che soltanto una nave per volta poteva entrarvi con sicurezza e soltanto con la bassa marea. Una stretta scalinata intagliata sul fianco del dirupo offriva l'unico mezzo per accedere alla fortezza. Gli scalini erano tanto scivolosi e infidi che venivano poco usati. Per la maggior parte le provviste venivano trascinate su fino alla fortezza mediante un sistema di funi, argani e pulegge.

Mina si domandò, come facevano gli storici, come sarebbe potuto essere diverso il mondo se l'uomo geniale che aveva progettato questa fortezza fosse sopravvissuto alla Guerra del Chaos.

Il vento si smorzò quando Mina entrò nell'insenatura, e fu costretta a remare sull'acqua calma fino all'approdo.

L'insenatura era in ombra, poiché il sole stava calando a occidente, e l'insenatura si trovava sul lato orientale. Mina benedisse l'ombra, poiché sperava di cogliere di sorpresa Krell. La fortezza era enorme. L'approdo, ubicato a un'estremità dell'isola, era lontano dagli alloggi principali. Mina non aveva modo di sapere che Krell, in quel preciso momento, stava osservando ogni sua mossa.

Mina gettò la piccola ancora e assicurò la barca avvolgendo la cima attorno a una sporgenza rocciosa. In un passato lontano, vi era stato un molo di legno, ma da tempo era stato ridotto in frammenti dall'ira di Zeboim. Mina si arrampicò per uscire dalla barca. Guardò in su verso la scala di roccia nera, si accigliò e scrollò il capo.

Stretti e sgrossati, gli scalini serpeggiavano precariamente sul fianco del dirupo ed erano viscidi per le alghe e umidi per la spuma del mare. Come se non bastasse, la scalinata sembrava rosicchiata dai denti della vendicativa Regina del Mare. Molti scalini erano spezzati e incrinati, poiché l'ira di Zeboim era giunta a far tremare il terreno sotto i piedi di Krell.

«Non devo preoccuparmi di affrontare Krell», disse fra sé Mina. «Dubito di arrivare viva in cima alla scalinata.»

Comunque, come aveva detto a Chemosh, lei aveva percorso luoghi più bui. Ma non tanto scivolosi.

Mina tenne addosso la corazza: di acciaio nero, contrassegnata dal teschio colpito dal fulmine. Si legò l'elmo alla cintura di cuoio, poi con rammarico slacciò il resto dell'armatura. Arrampicarsi sarebbe stato già abbastanza pericoloso senza schinieri e bracciali. Portava alla cintola la sua arma preferita: la stella del mattino che aveva usato in battaglia durante la Guerra delle Anime. L'arma non era un oggetto sacro, né era incantata. Sarebbe stata inutile contro un cavaliere della morte. Nessun vero cavaliere sarebbe andato in battaglia disarmato, però, e lei voleva che Krell la vedesse come vero cavaliere di Takhisis. Sperava che la vista improvvisa e sbalorditiva di un suo ex confratello in arrivo senza preavviso sul Bastione della Tempesta rendesse esitante il cavaliere della morte, lo tentasse a conversare con lei,

anziché ucciderla subito.

Mina controllò la cima, accertandosi che la barca fosse ben assicurata. Le passò per la mente che Zeboim avrebbe potuto facilmente sfondarle la barca e lasciarla bloccata sul Bastione, imprigionata con un cavaliere della morte. Mina scacciò quel pensiero con un'alzata di spalle. Non era mai stata una che si agitasse o si preoccupasse del futuro, forse perché era stata tanto vicina a una dea, la quale aveva sempre assicurato a Mina che il futuro era sotto controllo.

Avere imparato che perfino gli dèi possono avere torto non aveva modificato la sua concezione della vita. La rovinosa caduta di Takhisis aveva rafforzato in Mina la convinzione che il futuro si distendesse davanti a lei come quella scalinata infida scolpita nella roccia nera. Era meglio vivere la vita al presente. Mina poteva salire un solo scalino per volta.

Rivolgendo in cuor suo una preghiera a Chemosh e recitando ad alta voce una preghiera a Zeboim, Mina incominciò la sua ascesa sui dirupi del Bastione della Tempesta.

Avendo osservato Mina sbarcare nell'insenatura, Krell uscì dalla fortezza vera e propria e si avventurò su un sentiero stretto e tortuoso che procedeva a zigzag fra un'accozzaglia di rocce. Il sentiero conduceva a una vetta sporgente di granito, nota fra i cavalieri che un tempo erano di guarnigione qui col nome di monte Ambizione. Essendo il punto più alto dell'isola, la vetta era isolata, spazzata dal vento e spruzzata dal mare, ed era stata abitudine di Lord Ariakan passeggiare qui la sera, tempo permettendo. Qui si fermava a guardare verso il mare e a formulare i suoi piani per dominare Ansalon. Di qui il nome di monte Ambizione.

Nessuno dei cavalieri veniva qui col proprio comandante se non invitato espressamente. Non vi era onore più grande che essere invitati a scalare il monte Ambizione con Lord Ariakan, condividendone la passeggiata e i pensieri. Krell vi era venuto spesso col suo comandante. Era l'unico luogo che evitasse particolarmente durante la sua prigionia. Non sarebbe venuto qui adesso se non fosse stato per il fatto che questa vetta gli consentiva la migliore vista sull'insenatura e sull'approdo, nonché su quella macchiolina umana che cercava di arrampicarsi su per quella che i cavalieri chiamavano la scala nera.

Appollaiato fra le rocce, Krell guardò giù oltre il ciglio del dirupo verso Mina. Vedeva la vita pulsare in lei, vedeva il calore della vita illuminarla, come la fiamma di una candela illumina la lanterna. Quella vista gli fece percepire ancor più il freddo della morte, e Krell rivolse a Mina uno sguardo carico di disprezzo e di amara invidia.

Avrebbe potuto ucciderla subito. Sarebbe stato facile.

Krell rammentò una passeggiata col suo comandante proprio lungo questa parte delle mura. Discutevano della possibilità di un assalto alla loro fortezza dal mare e valutavano se utilizzare o no gli arcieri per fare fuori i nemici che fossero stati abbastanza audaci o abbastanza stupidi da cercare di salire la scala nera.

«Perché sprecare frecce?» aveva detto Ariakan indicando con un gesto i macigni ammucchiati tutto attorno. «Basta scagliare pietre su di loro.»

I macigni erano di grosse dimensioni. Gli uomini più forti tra i cavalieri avrebbero dovuto impegnarsi a fondo per sollevarli e spingerli oltre le mura. Krell, egli stesso uno di quegli uomini forti incaricato di quel compito, era sempre rimasto deluso dal fatto che nessuno avesse mai tentato un assalto alla fortezza. Si era spesso immaginato il massacro che quei proietti sfreccianti avrebbero creato nel nemico: soldati colpiti dalle pietre che cadevano dalla scala, precipitando, urlanti, verso una morte cruenta e straziante sulle rocce scoscese sottostanti.

Krell fu fortemente tentato di sollevare uno di quei macigni e di scagliarlo su Mina, solo per constatare di prima mano l'annientamento che si era sempre immaginato con passione. Si sforzò di controllarsi. Incontrare a faccia a faccia questa assassina di cavalieri della morte era un'occasione rara, da non sprecare. La pregustava al punto che in effetti imprecò quando vide Mina scivolare e quasi cadere. Se avesse avuto fiato in corpo, l'avrebbe emesso con un sospiro di sollievo quando Mina riuscì a rimettersi in equilibrio e a proseguire l'ascesa lenta e faticosa.

L'aria era fresca, poiché al sole era raramente consentito di fare capolino tra le nubi che incombevano sul Bastione della Tempesta. Lo sforzo e l'improvviso lampo di terrore causato dallo scivolone quasi fatale fecero colare il sudore a Mina lungo il collo e il seno. Il vento che provocava un infinito lamento funebre tra le rocce le asciugò il sudore, facendola rabbrividire. Si era portata i guanti, ma scoprì di non poterli indossare. Più di una volta fu costretta a infilare le dita in fessure e spaccature per issarsi da uno scalino all'altro.

Ogni passo era precario. Alcuni scalini avevano grosse crepe che li attraversavano, e Mina doveva saggiarne ognuno prima di appoggiarci sopra il proprio peso. I muscoli delle gambe ben presto le diedero spasmi e dolori. Le dita le sanguinavano, le mani erano infiammate, le ginocchia sbucciate. Fermandosi per cercare di alleviare il dolore alle gambe, guardò su, sperando di essere vicino alla fine.

Un movimento attirò il suo sguardo. Intravide una testa munita di elmo che la scrutava dalla cima del dirupo. Mina sbatté gli occhi per

liberarli della spuma salata, e la testa non c'era più.

Mina non aveva però dubbi su ciò che aveva visto.

La scala sembrava proseguire all'infinito, arrampicandosi fino in cielo, e in cima era in attesa Krell.

Sotto di lei il mare si sollevava su scogli luccicanti, dalle punte aguzze. La spuma turbinava sulle acque gonfie. Mina chiuse gli occhi e si accasciò contro la parete del dirupo. Era affaticata e si trovava appena a metà della scalinata. Sarebbe stata esausta una volta raggiunta la cima, dove avrebbe dovuto affrontare il cavaliere della morte che in qualche modo era stato avvertito del suo arrivo.

«Zeboim», sbottò Mina con un'imprecazione. «Ha avvertito Krell. Che sciocca sono! Tanto orgogliosa di me da pensare di avere ingannato una dea, quando per tutto il tempo è stata la dea a ingannare me. Ma perché avrebbe voluto avvertirlo? Questo è il problema. Perché?»

Mina cercò di risolvere questo enigma. «Mi ha guardata nel cuore e ha visto la verità? Ha visto che venivo a liberare Krell? O è soltanto un suo capriccio? Metterci l'uno contro l'altra per un'ora di divertimento.»

Ripensando alla sua conversazione con la dea, Mina immaginò quest'ultima eventualità. Rifletté sul da farsi e fu allora che le venne in mente una cosa. Aprì gli occhi, tornò a guardare all'insù verso la vetta su cui aveva visto Krell.

«Avrebbe potuto uccidermi se l'avesse voluto», si rese conto. «Creare un incantesimo contro di me o se non altro lanciarmi in testa una roccia. Non l'ha fatto. Attende di affrontarmi. Vuole giocare con me. Stuzzicarmi prima di uccidermi. Krell non è diverso da altri morti viventi. Non è diverso nemmeno dal dio della morte stesso.»

Grazie ai mesi trascorsi a comandare una legione di anime, Mina sapeva che i morti hanno una debolezza: la brama per i vivi.

Qualcosa in Krell si rammentava che cosa volesse dire essere in vita e bramava un'interazione con i vivi. Krell doveva percepire per interposta persona la vita che lui aveva perduto. Odiava i vivi, per cui alla fine l'avrebbe uccisa. Ma Mina poteva stare certa che per lo meno non l'avrebbe uccisa subito, prima che lei avesse avuto occasione di parlargli, di dirgli del suo progetto. Questa deduzione le diede speranza e le sollevò lo spirito, anche se non fece nulla per alleviarle gli spasmi alle gambe né il freddo che le intorpidiva le ossa. L'attendeva un tragitto lungo e pericoloso, e lei doveva essere pronta, fisicamente e mentalmente, a incontrare un nemico mortale al termine del viaggio.

Il nome di Chemosh le giunse caldo alle labbra intorpidite. Percepì la presenza del dio, percepì che lui la stava osservando.

Non pregò per ottenere il suo aiuto. Lui le aveva detto che non ne

aveva da offrire, e lei non si sarebbe umiliata a implorarlo. Sussurrò il suo nome, se lo tenne saldo nel cuore perché le desse forza, e mise il piede con prudenza sullo scalino successivo, saggiandolo.

Lo scalino rimase saldo, come il successivo. Avanzando su per la scalinata, Mina teneva gli occhi su dove metteva i piedi, guardando dove procedeva, usando le mani per tastare la via lungo la parete del dirupo. Spostando in avanti le mani, rimase sbalordita nel non sentire nulla, tanto sbalordita che quasi mollò la presa. Una sottile crepa fendeva la parete di roccia.

In equilibrio precario sullo scalino, Mina pose le mani sui due lati della fenditura e scrutò all'interno. La grigia luce del giorno non penetrava lontano nell'oscurità, ma ciò che Mina vide era affascinante: un pavimento liscio, evidentemente costruito dall'uomo, circa un metro più sotto di dove si trovava lei. Non vedeva molto al di là del pavimento, ma ebbe l'impressione di un ampio vano. Annusò l'aria. L'odore le era noto, le ricordava qualcosa.

Un granaio. Lei aveva appena liberato la città di Sanction. I suoi uomini, impegnati a impadronirsi della città, si erano imbattuti in un granaio. Lei era andata a ispezionarlo, e l'odore era questo o molto simile. Nel deposito di Sanction il grano era stato messo di recente e l'odore era intensissimo. Qui l'odore era debole e mescolato a muffa, ma Mina era certa di avere trovato il granaio della fortezza del Bastione della Tempesta.

Quella collocazione aveva senso, poiché era vicina all'approdo dove il grano veniva scaricato dalla nave. Da qualche parte in cima al dirupo doveva esserci un'apertura, uno scivolo da cui riversare il grano. Il granaio sarebbe stato ormai vuoto. Erano quarant'anni che il Bastione era abbandonato. Centinaia di generazioni di ratti avrebbero banchettato con le eventuali scorte lasciate dai cavalieri.

Non che tutto ciò importasse. Ciò che importava era che lei aveva trovato un modo per intrufolarsi nella fortezza, un modo per cogliere di sorpresa Krell.

«Chemosh», sussurrò Mina capendo all'improvviso.

Il nome di lui era stato sulle sue labbra quando aveva trovato la fenditura nella parete. Non aveva chiesto il suo aiuto, ma lui gliel'aveva concesso, e a Mina batté forte il cuore quando si rese conto che lui voleva la riuscita della sua impresa. Mina scrutò la fenditura nella parete. Era stretta, ma lei era snella. Poteva forse infilarsi lì dentro, ma non indossando la corazza. Se la sarebbe dovuta togliere e così sarebbe rimasta priva di armatura quando fosse giunta ad affrontare il cavaliere della morte.

Mina esitò. Guardò su verso la scalinata infinita, in cima alla quale era in attesa Krell. Guardò dentro il granaio: un pavimento liscio e asciutto, una via segreta per entrare nella parte principale del

Bastione. Le bastava togliersi la corazza, contrassegnata dal simbolo di Takhisis.

Mina capì. «È questo che mi chiedete», bisbigliò al dio che l'ascoltava. «Volete che io mi tolga l'ultimo vestigio della fede nella dea. Che riponga in voi tutta la mia fede e la mia fiducia.»

In equilibrio precario sulla scala, con le dita fredde che le tremavano, Mina tirò e strattonò le cinghie di cuoio umide che allacciavano la corazza.

Krell si maledisse per essere stato tanto idiota da farsi vedere così. Maledisse anche Mina, domandandosi quale pazza idea fosse passata per la mente della donna da farle guardare in su anziché in giù, da farle guardare direttamente verso di lui.

«Zeboim», mormorò Krell, e maledisse la dea, una maledizione che pronunciava quasi ogni ora di ogni giorno tormentato.

Non poteva più contare di cogliere di sorpresa Mina. Sarebbe stata pronta per lui, e sebbene lui non pensasse veramente che Mina potesse causargli alcun danno, si rammentava del fatto che questa era la donna che aveva superato Lord Soth, uno dei morti viventi più formidabili di tutta la storia di Krynn.

È meglio sopravvalutare il nemico che sottovalutarlo: era stata una massima di Ariakan.

«L'aspetterò in cima alla scala nera», decise Krell. «Sarà esausta, troppo stanca per opporre molta resistenza.»

Non voleva combattere con lei. Voleva catturarla viva. Lui catturava sempre vive le sue prede, se possibile. Un ladro sventurato, attirato al Bastione della Tempesta dalle dicerie sul tesoro abbandonato dai Cavalieri delle Tenebre, era rimasto tanto terrorizzato alla vista di Krell che era caduto morto ai piedi del cavaliere della morte, una grave delusione per Krell.

Lui aveva però fiducia in Mina. Era giovane, forte e coraggiosa. Gli avrebbe garantito una bella contesa. Sarebbe sopravvissuta per giorni.

Krell stava per allontanarsi dal monte Ambizione per tornare alla fortezza quando udì un rumore che gli avrebbe fatto sussultare il cuore se ne avesse avuto uno.

Da sotto giunsero un urlo terrorizzato di donna e il fragore metallico di un'armatura che si schiantava su rocce aguzze.

Krell corse al margine del promontorio, scrutò oltre il ciglio. Imprecò di nuovo e assestò un pugno a un macigno, fendendolo da cima a fondo.

La scala nera era vuota. Alla base del dirupo, quasi invisibile nell'acqua schiumante e ribollente, Krell poteva vedere galleggiare nel mare una corazza nera, ornata con un teschio colpito dal fulmine.

7

Mentre il suo urlo riecheggiava sulla parete del dirupo, Mina osservò l'elmo e la corazza neri urtare le rocce sottostanti e rimbalzare nell'acqua. Con la vista offuscata dalla penombra grigia della tempesta, da quella distanza non vedeva che l'armatura era vuota quando era precipitata giù dalla scalinata, e adesso era ormai invisibile nelle onde sferzanti. Sperava che la vista di Krell non fosse migliore.

Mina inspirò e introdusse a forza il proprio corpo nella fenditura della parete rocciosa. Anche senza corazza ce la fece a malapena, e per un istante spaventoso rimase incastrata. Dimenandosi disperatamente si liberò e si lasciò cadere con leggerezza a terra. Si fermò per riprendere fiato, attese che gli occhi le si abituassero al buio e pensò come era bello posare i piedi su un piano orizzontale e saldo. Era proprio bello sottrarsi al vento freddo e allontanarsi dalla spuma salata.

Mina si asciugò le mani come meglio poté sull'estremità della camicia, strofinandosele per ristabilire la circolazione. Non aveva né armatura né armi. Aveva gettato in mare non soltanto la corazza e l'elmo, ma anche, dopo un attimo di esitazione, la stella del mattino: aveva gettato via la bambina ansiosa e innocente che era andata a cercare gli dèi e li aveva trovati.

Mina aveva creduto in Takhisis, aveva obbedito ai suoi ordini, aveva sopportato le sue punizioni, eseguito i comandi della dea senza discutere. Aveva conservato la sua fede in Takhisis quando tutto aveva incominciato ad andare storto, aveva combattuto il dubbio che la rodeva come i ratti nel grano. Alla fine i suoi dubbi le avevano divorato tutte le provviste, cosicché quando la sua fede sarebbe dovuta essere al massimo della forza, quando lei sarebbe dovuta essere pronta a sacrificarsi per amore della dea, tutto ciò che rimaneva era paglia. Mina allora aveva conosciuto un dispiacere lacerante, dispiacere per la sua perdita, e provò in parte lo stesso dispiacere quando gettò in mare le ultime vestigia della sua fede nell'Unico Dio.

L'innocenza non esisteva più. La fede indiscussa non esisteva più. Così aveva osato domandare a Chemosh: «Che cosa mi darete in cambio?». Anche se gli aveva ormai dato prova di appartenere a lui, non voleva essere il suo fantoccio e danzare al suo comando, e neppure essere la sua schiava e strisciargli ai piedi. Da sola nel buio del Bastione della Tempesta, Mina ascoltò. Non restava in ascolto della voce del dio affinché le dicesse che cosa fare. Ascoltava la propria voce, il proprio consiglio.

L'Era dei Mortali. Forse questo era ciò che intendevano i saggi,

ciò che intendeva Chemosh. Una collaborazione fra dio e uomo. Era una premessa interessante.

La fioca luce del giorno grigio filtrava attraverso la fenditura della parete e faceva capolino da altri varchi più piccoli. Quando gli occhi le si abituarono alle ombre, Mina poté vedere gran parte della sala. Era, come lei aveva immaginato, una stanza adibita a deposito, non soltanto di grano ma anche di altre provviste.

A terra vi erano alcune casse e scatole di legno, con i coperchi strappati via e il contenuto riversato fuori. Mina poteva raffigurarsi i cavalieri, nella loro fretta ansiosa di partire dal Bastione della Tempesta per iniziare la conquista di Ansalon, sfondare le casse per vedere che cosa contenessero, accertandosi di non lasciare lì nulla di valore. Mina diede un'occhiata alle scatole mentre le superava, diretta verso una porta con listelli di ferro situata all'estremità della stanza. Notò attrezzi arrugginiti e coperti di polvere, come quelli usati dai fabbri, e alcune pezze di tessuto di lana, ormai ammuffite e mangiate dalle tarme. Da anni si sentivano dicerie secondo cui i cavalieri avevano lasciato lì cumuli di tesori. Le dicerie avevano senso, poiché era improbabile che i cavalieri fossero volati in battaglia a dorso di drago trasportando forzieri di monete d'acciaio. Ma in tal caso il tesoro non era lì. Sotto i passi di Mina, i suoi stivali facevano scricchiolare escrementi essiccati di ratto e noccioli sbocconcellati, tutto quanto rimanesse della potenza dei Cavalieri delle Tenebre di Takhisis.

Mina raccolse una spranga di ferro. Se la porta del granaio fosse stata chiusa a chiave, lei avrebbe avuto bisogno di un attrezzo per forzare la serratura. Sperava di non dover fare ricorso a questo. Krell doveva considerarla morta, uccisa nella caduta dalla scalinata, e lei non voleva fare niente per destare sospetti in lui. Anche se non lo sapeva per certo, immaginava che il cavaliere della morte conservasse la sua potenza di udito e perfino al di sopra del lamento funebre del vento (il piagnucolio della dea addolorata e infuriata) potesse essere in grado di cogliere il rumore di qualcuno che con una spranga di ferro picchiasse contro una serratura di ferro.

Quando Mina raggiunse la porta, pose la mano sulla maniglia e spinse delicatamente. Con suo sollievo la porta si aprì. Non era sorprendente, a pensarci bene. Perché preoccuparsi di chiudere a chiave la porta di un magazzino vuoto?

La porta si apriva su un corridoio, con lo stesso pavimento lastricato in pietra e le pareti sgrossate. Il corridoio era molto più buio del magazzino. Niente fenditure sulle pareti. Lei non aveva fiaccole né alcun modo per accenderne una. Sarebbe dovuta procedere a tentoni.

Mina richiamò dalla memoria la mappa della fortezza che aveva lasciato stivata al sicuro nella barca. Prima di intraprendere questa

avventura si era recata nella città di Palanthas per far visita alla famosa biblioteca della città. Lì aveva chiesto a uno degli Esteti una mappa del Bastione della Tempesta. Pensando che lei fosse una sconsiderata cercatrice di tesori, il giovane e serio Esteta aveva cercato in tutti i modi di dissuaderla dal rischiare la vita in un'avventura tanto temeraria. Mina aveva insistito, e in base alle regole della biblioteca, secondo cui tutta la conoscenza era disponibile a chiunque la ricercasse, lui le aveva portato la mappa richiesta, una mappa disegnata dallo stesso Lord Ariakan.

Il granaio non era stato segnato sulla mappa. Ariakan aveva inserito soltanto quelle zone che lui considerava importanti: sale riunioni, caserme, alloggi, ecc. Mina aveva soltanto un'idea molto vaga di dove si trovasse, più che altro basandosi su dove non si trovasse.

L'insenatura era situata sul lato meridionale dell'isola, il che significava che lei era entrata nel granaio da sud e attualmente era rivolta verso est. Poiché il granaio era costruito adiacente alla scalinata, Mina non riteneva probabile che il corridoio si estendesse verso sud, poiché quello era un vicolo cieco. Si diresse pertanto verso nord nell'uscire, chiudendosi alle spalle la porta del granaio.

Non era probabile che Krell scendesse lì sotto, ma se l'avesse fatto non avrebbe trovato la porta aperta, a indicare che qualcuno stava curiosando lì intorno. Ma chiudendo la porta Mina lasciò fuori tutta la fioca luce proveniente dal granaio, finendo nell'oscurità completa. Non vedeva niente davanti a sé né sui due lati. Strascicò i piedi sul pavimento nel tentativo di evitare di incespicare su qualche ostacolo invisibile. Sperò di non dovere procedere a lungo nel buio.

Non aveva fatto molti passi quando notò che il pavimento incominciava a farsi ripido.

«Una rampa», disse fra sé, immaginandosi schiavi che spingevano carriole colme di grano.

Proseguì lungo la rampa e finì dritta contro una porta che prese ad aprirsi quando il suo stivale la colpì. Col cuore in gola, Mina afferrò la porta e la tenne chiusa. Aveva intravisto brevemente ciò che vi era al di là della porta: un cortile, in piena vista. Per quanto ne sapesse lei, Krell poteva essere là fuori in quel cortile, a fare una passeggiata pomeridiana.

Se era pomeriggio. Mina aveva perso la cognizione del tempo, ed era una cosa in più di cui preoccuparsi. Non voleva essere sorpresa da sola con Krell sul Bastione della Tempesta al calar della notte. Aprendo la porta di uno spiraglio, sbirciò fuori.

La piazza d'armi, lastricata di ciottoli, era vuota. Era vasta e Mina la riconobbe dalla mappa. La piazza d'armi si trovava all'ombra di un'alta torre, e adesso Mina sapeva esattamente dove si trovava. A

giudicare dalla forma e dall'ubicazione, doveva essere la Torre Centrale, una struttura massiccia che ospitava le principali sale riunioni, le sale da pranzo, gli alloggi dei servitori. Lord Ariakan aveva le sue stanze in quella Torre. Si riteneva vi fosse anche una camera che conduceva direttamente al piano di esistenza in cui dimorava un tempo Takhisis. Non lontano da questa vi era la Torre del Giglio, dove era di stanza il reparto di élite dei Cavalieri del Giglio, e all'estremità opposta della fortezza si ergeva la Torre del Teschio, sede dell'ala arcana dei Cavalieri delle Tenebre. Sparsi fra le tre torri vi erano numerosi fabbricati annessi.

La planimetria bidimensionale che Mina aveva esaminato nella biblioteca di Palanthas non trasmetteva l'immensità della fortezza. Mina non si era resa conto, alla partenza, quanto fosse grande la struttura né quanto terreno occupasse. E non aveva idea di quale edificio abitasse Krell. Scrutando la distesa spazzata dal vento della piazza d'armi, Mina incominciò a domandarsi se fosse stata buona la sua idea di entrare di soppiatto nella fortezza.

«Potrei trascorrere giorni a vagare in questo posto alla ricerca di Krell», si rese conto. «Niente cibo e niente acqua. Senza osare dormire per paura che lui mi uccida.»

Tutto sommato, sarebbe stato meglio per lei sfidare la sorte e affrontare Krell sulla scalinata.

Mina scrollò il capo, si scrollò via i dubbi. «Chemosh mi ha portata qui. Lui non mi abbandonerà.»

Con rinnovata fiducia, Mina diede una spinta alla porta e fece per uscire e attraversare la piazza d'armi.

E lì c'era Krell, che usciva da dietro un muro, proveniente dalla direzione dei dirupi su cui lei l'aveva visto per l'ultima volta.

Mina si immobilizzò, non osando muoversi né respirare.

Krell la oltrepassò, ad appena due metri di distanza. Se lei fosse uscita dal nascondiglio un istante prima, avrebbe commesso il madornale errore di imbattersi in lui. Il cavaliere della morte era ripugnante a vedersi. Il tormento ardente della sua vita maledetta fiammeggiava di rosso nelle ombre delle fessure per gli occhi del suo elmo a cranio d'ariete. Mina sapeva che se lui si fosse tolto l'elmo sarebbe stato ancora più ripugnante, poiché al di sotto non vi era nulla. Nulla tranne il buco ricavato nell'esistenza in cui vi era stata la sua vita, e quel buco era più nero dell'oscurità dentro una tomba sepolta in una cripta dimenticata.

La sua armatura snodata e sfaccettata, decorata col teschio e col giglio, era macchiata del sangue che Zeboim gli aveva prosciugato nell'arco di molti giorni di tortura. Il sangue luccicava di rosso, fresco come nel giorno in cui l'aveva versato fra urla di dolore. La pioggia sferzante non lavava mai via il sangue. Camminando Krell lasciava

impronte insanguinate.

Portava una spada che gli sferragliava al fianco, ma la sua arma più potente era la paura. Avrebbe usato la paura per ridurre lo spirito di Mina a una poltiglia tremante, così come avrebbe usato i pugni per ridurle in poltiglia la carne e le ossa.

La paura che emanava da lui a ondate colpì Mina, che si sgomentò e si fece piccola per il timore. Quando aveva affrontato l'altro cavaliere della morte, Lord Soth, era armata della potenza dell'Unico Dio. Portava in mano l'arma dell'Unico Dio. Soth non aveva potere su di lei. Era stato sepolto sotto le macerie della sua fortezza.

Mina non indossava più un'armatura sacra. Chemosh le aveva chiesto di gettare via l'armatura come prova di fede. Doveva affrontare quel formidabile cavaliere della morte indossando una camicia di lana inzuppata di pioggia che le aderiva umida al corpo snello, sembrando sottolineare il fatto che lei era fatta di carne morbida e tremante e lui era fatto di acciaio e di morte.

La paura la paralizzava. Non riusciva a muoversi, ma rimaneva accovacciata sulla soglia, con lo stomaco che le si stringeva, i muscoli delle gambe che le si contorcevano in spasmi dolorosi. Se Krell avesse voltato la testa, l'avrebbe vista tremante sulla soglia, pusillanime come un nano di fosso. Sarebbe arrivato con furia su di lei e Mina si sarebbe fatta piccola e inerme davanti a lui.

Mina chiuse gli occhi, distolse lo sguardo. La tentazione di fuggire la sopraffaceva, e lei si sforzò di controbatterla.

«Ho percorso da sola la valle maledetta di Neraka», disse digrignando i denti. «Ho sopportato le prove della Regina delle Tenebre. Takhisis mi teneva in pugno, e la sua gloria mi inaridiva la carne, eppure adesso io tremo davanti a questo pezzo di escremento. Io sono forse audace soltanto quando gli dèi mi tengono per mano? È questo il modo per dimostrare a Chemosh di che cosa sono capace?»

Mina aprì gli occhi. Si costrinse a guardare Krell, lo fissò intensamente. Smise di tremare. Gli spasmi muscolari le si alleviarono. Inspirò profondamente due volte e si rilassò.

Krell non l'aveva né vista né udita. Passò oltre, imprecando ad alta voce per avere perduto la preda e agitando il pugno con rabbia impotente. Qualunque tormento avesse predisposto per lei, Krell era dolorosamente deluso per avere perduto questa occasione.

Mentre Krell avanzava a grandi passi per la piazza d'armi, il suo tormento lo colpiva e lo lacerava. Il vento della collera della dea lo sferzava. Krell aveva difficoltà a camminare contro quel vento furioso, pur essendo di costituzione forte e poderosa. Nubi nere ribollivano e si addensavano in alto. Fulmini si abbattevano ai suoi piedi, scagliando all'insù pezzi di roccia e in un'occasione facendo cadere Krell in ginocchio. Il rimbombo del tuono quasi continuo faceva tremare il

suolo.

Rimettendosi in piedi barcollando, Krell agitò il pugno verso i cieli. Non stuzzicò però ulteriormente la dea, ma corse verso la Torre del Giglio con un trotterellare goffo, ostacolato dall'armatura.

Mina attese che lui fosse a metà della piazza d'armi, quindi lo seguì. Aveva sperato che la dea si acquietasse alla sua comparsa, che la tempesta si placasse per lei. Le fu presto tolta ogni illusione in proposito. Nel momento in cui mise piede sulla piazza d'armi, una folata di vento la colpì, spingendola giù a quattro zampe. La pioggia lancinante la picchiettava con forza pungente e accecante.

Zeboim, a quanto pareva, non faceva favoritismi.

Per lo meno Krell non fu incline a fermarsi nel mezzo del ciclone per guardarsi alle spalle e vedere se fosse seguito. Stava dirigendosi verso la torre quanto più velocemente potessero condurlo i suoi passi pesanti.

Sollevandosi in piedi, Mina combatté contro la tempesta e lo seguì.

Krell era di malumore. Il cavaliere della morte non era mai realmente di buonumore, ma certi giorni per Krell erano migliori di altri. Certi giorni era fortunato ad avere i vivi attorno a intrattenerlo. Certi giorni, se Zeboim era impegnata altrove, lui poteva percorrere la piazza d'armi e ricevere solo una lieve spruzzata. Proprio oggi, però, la Strega del Mare doveva essersi piazzata direttamente lì sopra.

Adirato e gocciolante, Krell entrò a grandi passi nella biblioteca in cui aveva predisposto tutto in previsione della sua visitatrice, il cui corpo spezzato e sanguinante stava ora offrendo cibo agli squali.

Krell lasciò cadere su una sedia il proprio corpo munito di armatura e fissò imbronciato il tabellone per il gioco e la sedia vuota dall'altra parte. Krell era stufo di giocare a khas contro se stesso.

Krell era un avido giocatore di khas, al pari dei molti Cavalieri di Takhisis. Steel Brightblade una volta aveva scherzato dicendo che la conoscenza del gioco era un requisito per entrare a far parte dell'ordine dei cavalieri, e in ciò non aveva tutti i torti. Ariakan, un ottimo giocatore, riteneva che quel gioco intricato insegnasse a riflettere non solo sui propri stratagemmi ma anche su quelli degli avversari, consentendo di prevedere con molto anticipo le mosse degli oppositori. I buoni giocatori di khas costituivano dei buoni comandanti, o per lo meno così riteneva Ariakan.

Krell e Ariakan avevano trascorso molte ore di contesa sul tabellone del khas. I ricordi di quelle ore gli erano ritornati al gran completo quando Krell aveva ordito l'assassinio del suo comandante. Ariakan aveva sempre battuto Krell a khas.

Il tabellone rotondo del khas con le sue caselle esagonali nere,

rosse e bianche si trovava nel suo posto consueto su un supporto in ferro battuto davanti all'enorme caminetto. I pezzi di giaietto nero e giada verde intagliati a mano si guardavano torvi da un lato all'altro del campo di battaglia nero, rosso e bianco. Krell era nel bel mezzo di una partita contro se stesso (in queste contese di solito vinceva), ma aveva rapidamente azzerato la partita per rimettere i pezzi nella posizione di partenza.

Adesso avrebbe dovuto ricominciare. Accigliandosi, allungò la mano guantata, afferrò una pedina e la spostò su una casella adiacente. Lasciò andare la pedina; stava per alzarsi e spostarsi sulla sedia dall'altra parte del tabellone quando cambiò idea. Avrebbe utilizzato un'altra apertura. Allungò la mano per prendere la pedina e stava per modificarne la posizione quando da dietro le sue spalle parlò una voce: una voce vivente.

«Non puoi», disse Mina. «È contro le regole. Hai staccato la mano dal pezzo. Deve restare dove l'hai messo.»

In vita o in morte, Ausric Krell non era mai rimasto tanto sbalordito.

Si girò di scatto per vedere chi avesse parlato. Una femmina snella, vestita con abiti bagnati fradici, dai capelli rossi come la furia di Krell e dagli occhi di ambra dorata, era lì in piedi con una spranga di ferro tra le mani. Era sul punto di portare un colpo con la spranga verso la testa di Krell.

Sbalordito dalla vista di lei viva quando aveva presunto che fosse morta, sconvolto dalla sua temerarietà e dal fatto che non fosse prostrata dal terrore davanti a lui, e colto impreparato dalla rapidità e dalla subitaneità dell'attacco, Krell ebbe il tempo di emettere un ringhio furioso prima che la spranga di ferro gli si schiantasse sull'elmo.

Una fiamma rossa incandescente illuminò le tenebre permanenti in cui viveva Krell, quindi si smorzò.

Le tenebre di Krell si fecero ancora più buie.

Il colpo di Mina, portato con tutta la forza repressa della sua paura e della sua determinazione, staccò l'elmo dal corpo di Krell e lo mandò a rimbalzare sferragliando per la stanza fino a scontrarsi con alcuni dei cadaveri che lui aveva sospinto nell'angolo. L'armatura in cui era stata racchiusa l'energia del morto vivente rimase eretta, seduta sulla sedia, mezzo girata all'indietro, con una mano ancora stesa per prendere il pezzo del khas, l'altra mano sollevata con un movimento inefficace per cercare di fermare l'attacco di Mina.

Mina tenne la spranga in posizione per un altro colpo, osservando con circospezione sia l'elmo a terra sia l'armatura sulla sedia, pronta a colpire se l'elmo avesse vacillato o l'armatura insanguinata si fosse

appena contratta.

L'elmo rimase fermo. L'armatura invece si mosse. La si sarebbe potuta esporre in qualche palazzo della nobiltà di Palanthas. Mina stava per emettere un sospiro tremante e abbassare la spranga quando la porta si spalancò alle sue spalle, schiantandosi contro la parete di pietra con un tonfo da far sussultare il cuore. Mina sollevò la spranga e si girò rapidamente per affrontare questo nuovo nemico.

La folata di vento annunciò l'arrivo della dea.

Zeboim sembrava vestita di tempesta, i suoi indumenti morbidi erano in movimento continuo, le volteggiavano attorno come i venti mutevoli quando entrò nella stanza. Mina abbassò la spranga e cadde in ginocchio.

«Dea del Mare e della Tempesta, ho fatto ciò che avevo promesso. Lord Ausric Krell, il cavaliere traditore che vilmente assassinò vostro figlio, è annientato.»

Con la testa china, Mina sbirciò da sotto le ciglia per vedere la reazione della dea. Zeboim superò rapidamente Mina senza degnarla di uno sguardo, tenendo gli occhi verde mare fissi sull'armatura insanguinata e sull'elmo metallico più lontano nell'angolo: tutto quel che rimaneva di Ausric Krell.

Zeboim toccò l'armatura con la punta delle dita, quindi le diede una spinta.

L'armatura crollò. Le manopole di maglia di ferro caddero a terra. La corazza si accasciò lateralmente sulla sedia. Gli schinieri caddero a destra e a sinistra. I due stivali rimasero in piedi, fermi, in posizione. Zeboim andò verso l'elmo. Spinse fuori un piede delicato, impartendo all'elmo una spintarella sdegnosa con le dita del piede. L'elmo a cranio d'ariete dondolò un po', quindi si fermò. Le orbite vuote, nere come la morte, fissavano il nulla.

Mina rimase in ginocchio, con la testa china, le braccia incrociate sul petto con aria di umile supplica. Il vento che scortava la dea era freddo e pungente, e Mina tremava in maniera irrefrenabile. Controllava la dea con la coda dell'occhio.

«Tu hai fatto questo, verme?» domandò Zeboim. «Da sola?»

«Sì, maestà», rispose umilmente Mina.

«Non ci credo.» Zeboim si guardò rapidamente attorno nella stanza, come fosse certa che dovesse esserci un esercito nascosto tra gli scaffali o un aitante guerriero infilato in un armadio. Non trovando alcunché tranne i ratti, la dea tornò a guardare Mina. «D'altronde eri la cocca di mamma. Deve esserci in te qualcosa di più di quanto appaia in superficie.»

La voce della dea si addolcì, si scaldò alla primavera, un'increspatura di alito sull'acqua inondata dal sole. «Hai scelto un nuovo dio da seguire, bambina?»

Prima lei era stata «verme». Adesso era «bambina». Mina dissimulò il sorriso. Aveva previsto questa domanda e si era preparata la risposta. Tenendo gli occhi bassi, Mina rispose: «La mia devozione e la mia fede vanno a chi è morto».

Zeboim si accigliò, spiaciuta. «Bah! Takhisis non può fare più niente per te. Una fede come la tua andrebbe ricompensata.»

«Io non chiedo alcuna ricompensa», ribatté Mina. «Io cerco soltanto di servire.»

«Sei una bugiarda, bambina, ma una bugiarda tanto divertente che ci passerò sopra.»

Con una fitta di preoccupazione, Mina alzò lo sguardo verso la dea. Zeboim le aveva forse letto nel cuore?

«I meno intelligenti del pantheon potrebbero lasciarsi ingannare dalla tua ostentazione di pietà, ma io no», proseguì sdegnosa Zeboim. «Tutti i mortali vogliono una ricompensa in cambio della loro fede. Nessuno fa mai qualcosa per niente.»

Mina respirò più sollevata.

«Coraggio, bambina», proseguì Zeboim con tono adulatorio, «hai rischiato la vita per annientare questo verme di Krell. Qual è la vera ragione? E non dirmi che l'hai fatto perché il suo tradimento offendeva il tuo fine senso dell'onore».

Mina alzò lo sguardo per incrociare gli occhi grigio-verdi della dea. «Io desidererei effettivamente qualcosa, se non è chiedere troppo, maestà.»

«Mi pareva!» Zeboim era soddisfatta. «Che cosa vuoi, bambina? Una cassa da marinaio piena di smeraldi? Mille fili di perle? Una tua flotta di velieri? O forse il favoloso tesoro dei Cavalieri delle Tenebre nascosto nelle cripte di sotto? Mi sento generosa. Dimmi il tuo desiderio e te lo concederò.»

«L'elmo del cavaliere della morte, mia signora», rispose Mina. «È questo che voglio.»

«Il suo elmo?» ripeté Zeboim, strabiliata. Fece un gesto di disprezzo verso l'elmo che giaceva per terra, accanto alla mano mummificata di una sua vittima. «Quel mucchio di metallo non vale quasi niente. Un circo itinerante potrebbe darti qualche moneta in cambio, ma dubito che anche questo possa essere molto interessato.»

«Nondimeno è ciò che voglio», ribadì Mina. «È il mio desiderio.»

«Prendilo, allora, senza dubbio», acconsentì Zeboim, soggiungendo con un mormorio: «Sciocca ragazzina. Avrei potuto renderti ricca più di quanto tu abbia mai sognato. Non riesco a immaginare che cosa vedesse in te mia madre».

Mina si alzò in piedi. Consapevole dello sguardo infastidito della dea su di lei, oltrepassò il tabellone del khas, l'armatura caduta, le due sedie, fino all'angolo opposto. L'elmo a cranio d'ariete giaceva a terra.

Mina diede un'occhiata a Zeboim. Gli occhi sempre cangianti della dea erano diventati grigi come le mura di pietra del Bastione. I venti inquieti le agitavano i capelli e gli abiti.

«Sperava di intrappolarmi», disse fra sé Mina, girandosi dall'altra parte. «Mantenermi in debito con lei colmandomi di ricchezze. Io non ho mentito. La mia devozione e la mia fede vanno a chi è morto, ma non alla morta a cui pensava lei.»

Mina raccolse l'elmo, lo esaminò con curiosità. Le corna d'ariete si arricciavano all'indietro a partire dall'orribile cranio che formava la visiera. Ciascun cavaliere era libero di scegliere il proprio simbolo da usare nel disegno dell'armatura. Mina trovava affascinante che Krell avesse scelto un ariete. Doveva sentire il bisogno di dimostrare qualcosa. Sollevò il pesante elmo e se lo ficcò goffamente sottobraccio. Le punte delle corna e i margini frastagliati d'acciaio le punzecchiavano fastidiosamente la carne.

«Qualcos'altro?» domandò caustica Zeboim. «Forse vorresti uno dei suoi stivali come souvenir?»

«Vi ringrazio, mia signora», disse Mina, fingendo di non notare il sarcasmo. Fece un inchino. «Vi riverisco e vi onoro.»

Zeboim sbuffò. Scrollando il capo, osservò Mina con gli occhi ridotti a fessure. «Se c'è qualcos'altro che desideri, sarò obbligata.»

Mina percepì una trappola. Si interrogò mentalmente, chiedendosi dove volesse arrivare Zeboim.

«Un viaggio tranquillo per lasciare questo scoglio?» suggerì la dea.

Mina si morse il labbro. Forse si era spinta troppo oltre. La dea delle onde poteva facilmente farla annegare.

«Sì, maestà», rispose col tono più umile. «Anche se forse è più di quanto io meriti.»

«Risparmia il tuo servilismo per qualcuno che lo apprezzi», sbottò stizzosa Zeboim. «Comincio a pentirmi di averti concesso il mio favore. Credo che mi mancherà Krell da tormentare.»

«Non mi avete concesso nessun favore, mia signora», disse Mina fra sé, non ad alta voce. Attese in stato di tensione di udire il verdetto della dea. Nemmeno Chemosh poteva proteggerla quando avesse fatto vela sul mare che era dominio di Zeboim.

La dea rivolse a Mina e all'elmo un'ultima occhiata di sdegno e di scherno. Quindi girò sui talloni, uscendo dalla biblioteca. Il vento della sua collera ululò e lacerò Mina, la colpì con forza schiacciante, percuotendola finché lei cadde in ginocchio per evitare i colpi. Mina si accovacciò sul pavimento, con la testa china, tenendo fra le braccia l'elmo, mentre il vento la sferzava.

E poi tutto si calmò. Il vento emise un ultimo sibilo irritato e poi si ridusse a niente.

Mina sospirò profondamente. Questa era la risposta della dea, o per lo meno così sperava lei. Si alzò in piedi troppo rapidamente e barcollò, quasi ricadendo. Gli incontri col cavaliere della morte e con la dea le avevano prosciugato il corpo e lo spirito. Era arsa dalla sete e, sebbene vi fosse acqua piovana in abbondanza raccolta in pozzanghere profonde e ampie quasi quanto laghetti, l'acqua aveva un aspetto oleoso e odorava di sangue. Non l'avrebbe bevuta per tutti i fili di perle del mondo. E doveva ancora ritornare alla scala nera, discendere quegli scalini spezzati e scivolosi fino al punto in cui l'attendeva la sua barchetta, quindi compiere il viaggio per mare, sul petto ondeggiante di una dea irata.

Si incamminò stancamente verso la porta. Per lo meno la tempesta si era placata. La pioggia adesso era un'acquerugiola mormorante. Il vento era calmo, anche se di quando in quando si rafforzava con folate maligne.

«Hai agito bene, Mina», la lodò Chemosh. «Sono soddisfatto.»

Mina sollevò la testa, si guardò attorno, sperando che il dio fosse lì con lei sul Bastione della Tempesta. Non si vedeva da nessuna parte e Mina capì subito di essere stata sciocca a pensare che lui potesse essere arrivato. Zeboim la stava ancora osservando e la presenza di lui avrebbe svelato tutto.

«Sono contenta di avervi compiaciuto, mio signore», mormorò Mina, accalorata dall'ardore della sua lode.

«Zeboim manterrà la sua promessa e calmerà i mari per te. Ti ammira. Ha ancora la speranza di conquistarti.»

«Mai, mio signore», disse con fermezza Mina.

«Io lo so, ma lei no; pertanto non mettere troppo a lungo alla prova la sua pazienza. Hai l'elmo di Krell?»

«Sì, mio signore. Ce l'ho con me, come voi avete ordinato.»

«Tienilo al sicuro.»

«Sì, mio signore.»

«Torna presto fra le mie braccia, Mina», concluse Chemosh.

Mina sentì un contatto sulla guancia: il bacio di lui le sfiorò la pelle. Mina si premette la mano sulla guancia, chiuse gli occhi e si godette il calore. Quando riaprì gli occhi si sentì rinvigorita, come se avesse mangiato e bevuto.

Ricordandosi dell'elmo, strappò via un mantello lacero a uno dei molti cadaveri disseminati nella stanza e lo legò attorno all'elmo, tenendolo in posizione con una cintura di cuoio che prese a un'altra vittima. Portando a spalla l'elmo nel suo fagotto, Mina uscì dalla Torre del Giglio e attraversò la piazza d'armi, dirigendosi verso la scala nera e la sua barchetta.

8

Dal suo punto di osservazione nei cieli, Zeboim osservò la barca di Mina muoversi a scatti sull'acqua del mare scintillante di sole, puntando verso una lingua di costa desolata e circondata da rocce. Dea inquieta, dea crudele, Zeboim avrebbe potuto sollevare un'onda per rovesciare la piccola imbarcazione oppure richiamare un drago marino per divorarla o fare numerose altre cose per tormentare o uccidere quella mortale. Per lei non sarebbe stato niente. Talvolta affondava intere navi colme di anime viventi, inviando passeggeri e marinai a una morte terrificante per annegamento o guardandoli soffrire per giornate di fila, ammassati in minuscole scialuppe di salvataggio fino a morire di sete e di esposizione agli elementi o a essere divorati dagli squali.

Zeboim si deliziava delle loro suppliche disperate. Amava ascoltare le loro invocazioni. Le promettevano qualunque cosa se solo lei avesse risparmiato loro la vita. Talvolta li ignorava, li lasciava morire. Altre volte ascoltava le loro preghiere e li salvava. Le sue azioni non erano basate sul puro capriccio, come spesso dicevano le accuse rivoltele dai mortali e dagli altri dèi. Zeboim era una dea calcolatrice e intelligente, che sapeva recitare per il pubblico.

I marinai morti non lasciavano doni ai suoi altari né riempivano i cieli con canti di lode per lei. Invece i marinai che sfuggivano alla morte per annegamento non passavano mai davanti a un tempio della Dea del Mare senza fermarsi per lasciare un segno della loro gratitudine. I marinai che temevano l'annegamento le donavano le offerte migliori, sperando di meritarsi la sua considerazione. Per evitare che tutti tornassero da lei, Zeboim doveva annegarne alcuni di quando in quando. Lo stesso valeva per uragani e maremoti, inondazioni e cicloni. L'uomo che vedeva il proprio figlio portato via da un torrente impetuoso urlava il nome di Zeboim e la benediceva o la malediceva, secondo che la mano della dea calasse per tirare fuori il ragazzo o per tenerlo sotto. Benedizioni o maledizioni, erano tutte acqua al suo mulino, poiché nella successiva stagione piovosa quell'uomo sarebbe stato nel tempio della dea, a pregarla di risparmiare la vita degli altri suoi figli.

Quanto a stabilire chi dovesse vivere e chi morire, Zeboim era un po' capricciosa in proposito. Poteva anche annegare il proprietario di navi che aveva pagato la costruzione del suo nuovo tempio e tenere in vita invece il mozzo che aveva dato in offerta una monetina piegata e soltanto perché costretto dalla madre. Annegava anche i propri sacerdoti, giusto per tenere tutti in allerta.

Riguardo a Mina, la giovane donna affascinava la dea. Certo,

Zeboim l'aveva denigrata durante le loro conversazioni. Ma questa era apparenza; Zeboim non dava mai potere a un mortale sembrando favorirne uno rispetto a un altro.

Sebbene Zeboim disprezzasse Takhisis, doveva ammettere che sua madre aveva talento per trovare bravi servitori, e questa Mina era audace e intelligente, coraggiosa e fedele, chiaramente un gioiello fra i mortali. Zeboim voleva che Mina la adorasse, e mentre osservava la barca giungere a un approdo sicuro e Mina allontanarsene, stringendo il fagotto in cui aveva avvolto l'elmo del cavaliere della morte, la dea si trastullò con vari progetti per cercare di conquistarla.

Sembrò che Zeboim avesse avuto un inizio favorevole. Il tempio della Dea del Mare fu il primo luogo in cui Mina andò dopo essere sbarcata, a rendere grazie per il viaggio sicuro. La preghiera di Mina fu cortese e adeguatamente rispettosa, e Zeboim, anche se avrebbe preferito una maggiore umiliazione e magari pure qualche lacrima sentita rimase soddisfatta. Si avvolse di nubi temporalesche e non avendo nulla di più interessante da fare ritornò al Bastione della Tempesta per trascinare via l'anima di Krell dal piano di esistenza immortale, qualunque fosse, in cui si trovava (forse lui immaginava ingenuamente di poterle sfuggire) e ricondurlo nella sua prigione.

Una folata di vento e un lampo annunciarono il suo arrivo nella Torre del Giglio. Zeboim incrociò le braccia sul petto e guardò giù con un sorriso maligno verso l'armatura vuota.

«Senza dubbio la tua anima miserabile sta girando attorno in circolo, cercando una via d'uscita da questa esistenza maledetta, Krell. Forse pensi di sfuggirmi questa volta. Non sarai tanto fortunato. Le mie mani arrivano lontano.» Zeboim fece seguire l'azione alle parole. Stendendo il braccio, infilò la mano nell'armatura.

«Mi basta afferrarti per i peli e trascinarti di nuovo...»

Zeboim ritrasse la mano, la scrutò, aspettandosi di vedere l'anima di Krell, piccola per la paura e gemente, a dimenarsi nel pugno.

Aveva la mano vuota.

Zeboim guardò nel piano di esistenza immortale, alla ricerca dell'anima di Krell.

Il piano era vuoto.

Zeboim diede un colpo con la mano all'armatura metallica, che si disintegrò in frammenti di metallo non più grandi di un granello di polvere. Febbrilmente la dea agitò i frammenti.

L'armatura era vuota. Niente appostato al suo interno che cercasse di sottrarsi all'ira di lei.

Rapida come venti di uragano, Zeboim girò per tutto il Bastione, perlustrando ogni fessura e ogni crepa. Fu tentata di svellere la fortezza, pietra su pietra, ma avrebbe soltanto perso tempo. Capì la verità. L'aveva intuita nel momento in cui aveva toccato

quell'armatura vuota. Le ripugnava ammetterlo.

Krell non c'era più. Le era sfuggito.

Zeboim vide Mina in ginocchio, udì le sue parole.

La mia devozione e la mia fede vanno a chi è morto.

«Ah, piccola vacca astuta.» Zeboim imprecò selvaggiamente. «Piccola vacca astuta, cospiratrice, ladra. "La mia fede va a chi è morto". Non intendevi mia madre. Intendevi Chemosh!»

Pronunciò il nome in un empito di furia che fece ribollire e schiumare i mari. I venti di tempesta infuriarono, i fiumi strariparono. L'ira di Zeboim scosse le fondamenta stesse dell'Abisso, dove Chemosh percepì la furia della dea e sorrise.

9

Chemosh percorreva a grandi passi il mondo, attendendo che Mina tornasse da lui. Cercò di interessarsi a ciò che avveniva nel mondo, poiché si stavano svolgendo eventi che avrebbero avuto un effetto sui suoi progetti e sulle sue ambizioni. Osservò con preoccupazione il concentramento di truppe dei minotauri a Silvanesti. Sargonnas si stava preparando ad assumere il comando del pantheon delle Tenebre e non sembrava esserci molto che potesse fermarlo adesso. Chemosh aveva qualche idea in proposito, ma non era ancora pronto a metterla in pratica. Pazienza. Questa era la soluzione. La fretta è cattiva consigliera.

Passò a dare un'occhiata a Mishakal, poiché di recente l'aveva aggiunta all'elenco di dèi che minacciavano la sua ambizione. Non riusciva a crederci, ma quella dea, che un tempo era stata nota per i suoi modi gentili e senza pretese, ultimamente era divenuta piuttosto militante. Incominciava a infastidire seriamente Chemosh, poiché i suoi chierici non si limitavano a sedersi al capezzale dei malati ma molestavano i chierici di lui, abbattendone i templi e uccidendone gli zombie. Certo, a Chemosh non piacevano molto gli zombie, ma erano suoi e ucciderli era un affronto a lui stesso. Presto avrebbe sistemato anche questa cosa. Avrebbe presentato a Mishakal e a quei pietisti dei suoi chierici un mistero tenebroso che avrebbero avuto difficoltà a risolvere, purché Mina dimostrasse di essere tutto quanto lui riteneva e sperava che fosse.

Gli altri dèi non costituivano una grossa minaccia. Kiri-Jolith era concentrato sul ristabilimento del suo culto fra i Cavalieri di Solamnia e altri individui bellicosi. Chislev danzava con gli unicorni nella sua foresta, contenta di avere di nuovo con sé gli alberi. Majere osservava una coccinella arrampicarsi sullo stelo di un dente di leone e si meravigliava per la perfezione dell'insetto e della pianta. Gli dèi della magia erano coinvolti nella loro politica e nei bisticci su che fare riguardo al flagello della stregoneria che aveva risollevato la testa giocosa nel *loro* mondo ben ordinato. Gli dèi della neutralità se ne andavano qua e là rimanendo saldamente neutrali e non vincolati a niente, per timore che anche un semplice starnuto sconvolgesse il delicato equilibrio in favore di una parte o dell'altra.

Qualcosa l'avrebbe sconvolto e non sarebbe stato uno starnuto. Mina era il peso d'oro in mano al Signore della Morte, il peso d'oro che sarebbe caduto sul piatto della bilancia e l'avrebbe rovesciata completamente.

Chemosh non era stato per nulla certo che Mina riuscisse nell'impresa da lui assegnatale. Sapeva che lei era una mortale

straordinaria, ma era mortale e per giunta era umana, una combinazione spesso insoddisfacente. Lui era rimasto piacevolmente sorpreso quando Mina era scesa dalla piccola barca a vela, portando fra le braccia il fagotto con l'elmo. Più che sorpreso, era ammirato. Erano trascorsi millenni dall'ultima volta in cui aveva guardato un mortale con qualcosa di simile all'ammirazione.

Il loro luogo di appuntamento concordato era un antico tempio dedicato al suo culto a una certa distanza dalla costa di Solamnia. Lui l'aspettava lì, attento a mantenersi fuori della visuale, poiché Zeboim avrebbe osservato Mina fintanto che avesse navigato sul mare e forse anche dopo lo sbarco. Pertanto aveva istruito Mina a mantenere Zeboim con la guardia abbassata facendo visita al suo tempio.

Il tempio in cui dovevano incontrarsi era stato un mausoleo, progettato e costruito da una nobile signora addolorata per il suo nobile marito. Il nome della famiglia, scolpito sul lato anteriore *del* mausoleo, si era eroso, così come il blasone. L'atrio era caduto in rovina. Non ne rimaneva niente tranne le fondamenta, poiché i materiali usati per la costruzione erano stati portati via dagli abitanti del luogo per essere riutilizzati nella ricostruzione di case danneggiate nel Primo Cataclisma. Il mausoleo rimaneva però intatto e in condizioni relativamente buone. Nessuno osava toccarlo, poiché secondo la leggenda si poteva ancora udire il piagnucolio addolorato della vedova in lutto e vedere la sua figura spettrale piangere sulle scale di marmo.

Costruito in marmo nero, il mausoleo era quasi un piccolo palazzo. Quattro guglie riccamente ornate e intagliate si trovavano agli angoli di un tetto a punta aguzza, circondato da una delicata filigrana in ferro battuto. Un portico con colonne alla sommità della famosa scalinata di marmo riparava un'immensa porta di bronzo. All'interno del mausoleo, due file di colonne sottili si ergevano come sentinelle sui due lati dell'enorme tomba di marmo che recava il blasone di famiglia, e tutto attorno alla base era zeppo di altorilievi che descrivevano i momenti insigni della vita di quell'uomo.

La nobildonna aveva costruito all'estremità opposta del mausoleo un altare e l'aveva dedicato a Chemosh. Qui era venuta a pregare ogni giorno il Dio della Morte, giurando di non lasciare mai quel luogo finché lui non le avesse restituito il marito. Poiché l'anima del marito era già passata oltre, Chemosh non fu in grado di esaudire quella preghiera. Tuttavia fece in modo che lei mantenesse la sua promessa solenne. Chemosh era ritornato nel mondo trovando il fantasma di lei ancora lì, ancora piangente sulla scalinata. Aveva dimenticato quanto avesse trovato fastidioso il suo piagnucolio e finalmente la liberò, mandandola a raggiungere suo marito.

Si domandò se non stesse diventando un po' romantico.

Entrò nel tempio, si guardò attorno. Il mausoleo era ben costruito. Il tetto non perdeva; l'edificio era asciutto, non era né ammuffito né umido. Vi era all'interno un unico cadavere che era rimasto decentemente sepolto. Niente tibie o teschi dispersi a ingombrare quel luogo. I seguaci di Chemosh, non turbati dal fantasma, si erano trasferiti nel mausoleo durante la Guerra delle Lance ed erano rimasti lì finché il furto del mondo non li aveva privati del loro dio. Chemosh rimase compiaciuto nel notare che si era trattato di un gruppo insolitamente ordinato, che faceva le pulizie dopo i riti, per cui non vi era cera di candele sul telo dell'altare, né macchie di sangue per terra, né frammenti d'osso rimasti sulla pedana.

Chemosh trovò indizi del fatto che qualcuno (uno di quei nuovi e fuorviati praticanti di negromanzia oppure qualche predatore di tombe) era stato lì dentro di recente. Qualcuno aveva cercato di strappare via il coperchio della tomba usando un piede di porco. Il coperchio di marmo era estremamente pesante e il tentativo era fallito. Avevano razziato anche il suo altare, portando via un paio di candelieri d'oro e un calice incastonato di rubini, entrambi i quali lui se li ricordava distintamente, poiché teneva conto di tutti i suoi oggetti sacri.

«Ai vecchi tempi nessun ladro avrebbe osato sfidare la mia ira», disse Chemosh, accigliandosi per la collera. «Per via della nostra defunta e non rimpianta Regina, di questi tempi nessuno ha più rispetto per gli dèi. Ma le cose cambieranno. Un giorno, ben presto, quando i mortali pronunceranno il nome di Chemosh, lo pronunceranno con rispetto, con reverenza e con soggezione. Lo pronunceranno con paura.»

«Mio signore Chemosh.» Mina pronunciò il suo nome, ma non con paura. Con amore e reverenza.

Chemosh aprì la porta di bronzo e trovò Mina in piedi sulla scala di marmo. Era bagnata, insudiciata, aveva le mani insanguinate e piene di lividi, era stanca e sul punto di crollare. I suoi occhi d'ambra brillavano alla calda luce rossa di Lunitari. Inchinandosi verso di lui, Mina gli porse l'elmo del cavaliere della morte Ausric Krell.

«Come avete comandato, mio signore», disse.

«Vieni dentro. Lontano da occhi indiscreti.»

Prendendo per mano Mina, Chemosh la trasse dentro il mausoleo e chiuse le grandi porte di bronzo.

«Che mano fredda. Fredda come la morte», le disse, e fu compiaciuto nel vederla sorridere per la sua battutina. «E sei fradicia fino all'osso. Ecco. Ti scalderemo.»

Era ansioso di scoprire se il suo incantesimo avesse funzionato e se fosse davvero riuscito a catturare Krell, ma era preoccupato per Mina, che riusciva a malapena a camminare per via dei brividi. Fece

schioccare le dita, e da un braciere sull'altare si levò un fuoco. Mina si avvicinò grata, tendendo le mani verso quel calore.

Il tessuto fradicio della camicia di batista le stava appiccicato al corpo, contornando la pienezza del seno, che era pallido e liscio come il marmo dell'altare. Lui le guardò il seno tremolare per i brividi, sollevarsi e abbassarsi col respiro. Gli occhi di lui si spostarono verso l'incavo della gola, un'ombra di oscurità tentatrice alla luce del fuoco, poi verso il viso, la curva delle labbra, il mento forte, quegli straordinari occhi d'ambra.

Chemosh rimase sorpreso nel sentire il proprio cuore battere più rapido, il respiro arrestarsi. Gli dèi si erano innamorati di mortali prima d'ora; Zeboim era stata fra questi ed era perfino scesa tanto in basso da dare alla luce un figlio semi-mortale. Chemosh non aveva mai capito come si potesse essere attratti dai mortali, con la loro mente limitata e la vita da farfalla, e adesso non capiva se stesso. La sua intenzione era che la seduzione di Mina fosse una questione puramente strumentale, almeno per ciò che riguardava lui. L'avrebbe corteggiata e intrappolata, costretta a legarsi a lui. Adesso era mezzo divertito dalle sue stesse sensazioni di desiderio, e mezzo infastidito. Il desiderio era un'indicazione di debolezza da parte sua. Doveva vincerlo, ritornare all'impegno di diventare re.

Mina si sentì addosso lo sguardo di lui. Si girò per guardarlo e dovette vedergli negli occhi i pensieri, poiché gli sorrise, con l'ambra che si scaldava e si scioglieva.

Chemosh strappò via da lei i pensieri e lo sguardo. Prima il dovere e poi il piacere. Depose l'elmo sull'altare e vi guardò dentro impaziente. Vide, nelle ombre dell'Abisso, l'anima piccola e raggrinzita di Ausric Krell.

Una furiosa folata di vento colpì il mausoleo, sferzò gli alberi e strappò via le foglie dai rami. Il tuono martellò il tempio per la frustrazione. La furia illuminava il cielo notturno e lacrime di collera oscuravano le stelle.

Dentro il mausoleo tutto era caldo e confortevole. Chemosh teneva lo spirito fra il pollice e l'indice e osservava Krell dimenarsi, come un topo afferrato per la coda.

«Giuri di essermi fedele, Krell?» domandò Chemosh.

«Sì, mio signore.» La voce di Krell giungeva da molto lontano, suonava metallica e frenetica. «Lo giuro!»

«E farai tutto ciò che ti chiederò? Obbedirai ai miei ordini senza discutere?»

«Qualunque cosa, mio signore», giurò Krell, «fintanto che mi terrete lontano dalle grinfie della Strega del Mare».

«Allora da questo momento in poi, Ausric Krell», annunciò solennemente Chemosh, lasciando cadere lo spirito sull'altare, «sei

mio. Zeboim non ha alcun influsso su di te. Non ha modo di trovarti, poiché tu sei nascosto al sicuro entro la mia oscurità».

Per tutto il tempo fu consapevole del fatto che Mina lo stava osservando, con gli occhi d'ambra spalancati per la soggezione e l'ammirazione. Era compiaciuto di avere fatto impressione su di lei, finché non gli venne in mente che si stava comportando come uno scolaretto, che si mettesse in mostra davanti a una ragazzina ridacchiante.

Fece con la mano un gesto irritato e Ausric Krell, con indosso l'armatura della sua maledizione, fu in piedi davanti all'altare. I suoi occhi rossi, luccicanti come un ammasso di braci, guizzavano qua e là sospettosi, esaminando l'ambiente.

«Niente trucchi, Krell, come vedi», affermò Chemosh, soggiungendo con tono stridulo: «Potresti almeno dire "grazie"».

Krell si chinò su un ginocchio ponderosamente, sferragliando e crepitando.

«Mio signore, vi ringrazio. Vi sono debitore.»

«Sì, certo, Krell. E non dimenticarlo mai.»

«Che cosa comandate, mio signore?»

I pensieri di Chemosh continuavano a vagare verso Mina. Lui cominciava a considerare il cavaliere della morte un fastidio intollerabile.

«Ancora non ho ordini per te», disse Chemosh. «Ho in mente un progetto, in cui tu avrai una parte, ma il momento non è ancora giunto. Hai il permesso di andare.»

«Sì, mio signore.» Krell si inchinò e si avviò verso la porta. A metà strada si fermò e si voltò, confuso. «Andare dove, mio signore?»

«Dove vuoi, Krell», rispose Chemosh con impazienza. Teneva gli occhi su Mina, e quelli della donna erano su di lui.

«Posso andare dovunque?» Krell voleva esserne assolutamente certo. «La dea non può toccarmi?»

«No, ma il dio sì», disse Chemosh, perdendo la pazienza. «Vai dove vuoi, Krell. Combina tutti i disastri che vuoi. Ma non farlo qui.»

«Benissimo, mio signore!» Krell fece un altro inchino. «Allora, mio signore, se non avete più bisogno di me...»

«Vai via, Krell.»

«Attendo la vostra chiamata. Fino ad allora prendo congedo. Arrivederci, mio signore.»

Krell sferragliando e crepitando uscì dal mausoleo. Chemosh sbatté la porta di bronzo alle sue spalle e la sbarrò.

«Pensavo che tu avessi fatto qualcosa di abile nel catturare quel disgraziato, Mina. Adesso capisco che avrei potuto inviare un nano di fosso a prenderlo.» Chemosh le sorrise, per dimostrare che la stava prendendo in giro, e tese le mani.

Mina gli strinse le mani, avvicinandosi a lui. «E quale sarà la mia ricompensa, mio signore?»

Gli occhi d'ambra le luccicavano; i capelli erano una fiamma rossodorata. Le mani si serrarono su quelle di lui, e Chemosh sentì la pelle liscia scivolare sull'osso duro. Udiva lo scrosciare del sangue che le pulsava nelle vene e le vedeva il palpitare della vita nell'incavo del collo. La strinse a sé, godendosi il suo calore, il calore della vita, il calore della mortalità.

«Come potrò servire il mio signore?» domandò Mina.

«Così», rispose lui, e la prese fra le braccia.

Le baciò le labbra. Le baciò l'incavo del collo. Le tolse la camicia dal corpo e, tenendola stretta, le premette le labbra sul seno, sopra il cuore.

Il bacio le bruciò la carne, che prese ad annerirsi sotto quel contatto. Mina urlò. Il corpo le si irrigidì, lei si contorse per il dolore e lottò fra le braccia di lui. Chemosh la tenne stretta, la tenne vicino. E poi, lentamente, si ritrasse.

Mina rabbrividì, sospirò. Aprì gli occhi. Lo guardò, nel profondo degli occhi. Poi, sobbalzando, si guardò il seno.

Il marchio di Chemosh era su di lei, il contorno delle sue labbra, impresso a fuoco nella carne.

«Sei mia, Mina», disse Chemosh.

Il bacio aveva bruciato carne e osso, l'aveva colpita al cuore. Mina sentì agitarsi dentro la potenza che lui le aveva conferito, e si accostò a lui, con le labbra dischiuse, desiderando il suo bacio ripetutamente.

«Sono vostra, mio signore.»

Il desiderio ardeva in lui, e Chemosh non lo mise più in dubbio. L'avrebbe presa, l'avrebbe fatta sua, ma doveva accertarsi che lei capisse.

«Non sarai mia schiava, come eri per Takhisis.»

Chemosh le accarezzò il collo, le passò la mano sull'impronta lasciata dal bacio. La carne era bruciacchiata e incominciava a coprirsi di vesciche dove le labbra di lui l'avevano toccata. Chemosh percorse col dito il contorno del bacio nero.

«Sarai la mia somma sacerdotessa, Mina. Andrai nel mondo e conquisterai seguaci per me, seguaci giovani e forti e bellissimi come te. Io sarò il loro dio, ma tu sarai la loro padrona. Eserciterai potere su di loro, potere assoluto, potere di vita e di morte.»

«Quali stimoli potrò offrire loro, mio signore? Ai giovani non piace pensare alla morte...»

«Offrirai loro un dono da parte mia. Un dono di raro valore, che l'umanità desidera fin dal principio del tempo.»

«Farò tutto ciò che mi chiedete, mio signore, con piacere», disse

Mina. Aveva il respiro affannoso.

Chemosh con la mano le scostò all'indietro i capelli rossi. Quei filamenti serici gli si attorcigliarono fra le dita. Mina aveva le labbra calde e impazienti, la carne calda e cedevole al tocco di lui.

Chemosh strinse il corpo contro quello di lei. Mina gli si diede con abbandono appassionato, e lui non si domandò più come un dio potesse trovare piacere fra le braccia di un mortale. Si domandò soltanto perché lui avesse impiegato tanto tempo per scoprirlo.

LIBRO SECONDO
Cenere

1

Il palanchino nero arrivò nella città di Staughton al mattino presto della festa chiamata Alba di Primavera. I festeggiamenti comprendevano una fiera, un banchetto e l'annuale Danza dei Fiori. La celebrazione dell'Alba di Primavera, una delle feste più popolari del calendario, attirava ogni anno a Staughton folle di persone. Anche se il giorno ancora non era altro che una striscia rossa e calda all'orizzonte, le porte che conducevano dentro la città fortificata, situata nel nord dell'Abanasinia, erano già stipate di gente.

Le code si muovevano piuttosto rapidamente, poiché le guardie erano di buonumore, al pari di quasi tutti nella folla. L'Alba di Primavera contrassegnava la fine dell'inverno buio e freddo e il ritorno del sole. La festa era una celebrazione schiamazzante che inneggiava alla vita. Ci sarebbero state bevute e danze e risate e qualche lieve danno. I partecipanti si sarebbero svegliati il giorno dopo con mal di testa, ricordi confusi e vaghi sensi di colpa, il che significava che dovevano essersi divertiti moltissimo. I bambini che nascevano nove mesi dopo questa notte erano chiamati figli dell'Alba di Primavera ed erano considerati fortunati. Dopo questa festa vi erano sempre numerosi matrimoni allestititi in tutta fretta.

La natura stessa della festa attirava tutti i buoni a nulla da un raggio di vari chilometri: borsaioli, ladri, truffatori, prostitute e giocatori d'azzardo. Le guardie sapevano che era inutile sperare di tenerli tutti fuori dalla città: quelli respinti a una porta avrebbero cercato di entrare da un'altra e alla fine sarebbero riusciti a intrufolarsi. Il borgomastro aveva detto alle guardie che non c'era bisogno di bloccare la coda interrogando diffusamente le persone, rendendole infastidite e incollerite, mentre lui voleva che spendessero denaro alle bancarelle del mercato, nelle locande e nelle taverne della città. Le guardie avevano ordini di respingere tutti i kender, ma questa era più che altro una finzione. Tanto le guardie quanto i kender sapevano che entro mezzogiorno i kender sarebbero sciamati per la città.

L'inverno era stato mite in questa parte dell'Abanasinia, e un po' per l'inverno mite e un po' per la morte del temibile drago dominatore Beryl vi era molto da festeggiare. Alcuni proponevano anche di festeggiare il ritorno degli dèi, ma la maggior parte degli abitanti era ambivalente in proposito. Staughton si era sempre considerata una città virtuosa. La popolazione sentì la mancanza degli dèi quando se ne andarono per la prima volta dopo il Primo Cataclisma, ma la vita proseguì, e la popolazione si abituò a non avere dèi in giro. Poi gli dèi ritornarono e la popolazione fu lieta di vederli tornare, e la vita

proseguì con gli dèi più o meno come era andata avanti senza di loro. Gli dèi se ne andarono di nuovo, durante il Secondo Cataclisma, e questa volta la popolazione era tanto indaffarata a far andare avanti la vita che a malapena se ne accorse. Adesso gli dèi erano tornati di nuovo e tutti dicevano di essere contenti, ma in realtà era tutto così seccante, dover chiudere i templi, poi riaprirli, richiuderli e aprirli di nuovo. Nel frattempo la vita andava avanti.

Staughton era un paesino di circa duecento abitanti all'epoca del Primo Cataclisma. Nei secoli successivi era cresciuta e aveva prosperato. La sua popolazione adesso ammontava a circa seimila persone e si era estesa due volte più in là delle mura, le quali erano state abbattute, portate più all'esterno e ricostruite. Vi erano la parte interna chiamata Città vecchia e l'anello esterno chiamato Città nuova e un'ulteriore estensione che ancora non aveva una denominazione ufficiale ma sul luogo veniva chiamata «nuovissima». Tutte le zone della città era state ripulite in onore della festa e decorate con festoni e fiori primaverili. I giovani si erano svegliati presto, impazienti per l'inizio dei divertimenti. Questa era la giornata in cui potevano fare baldoria, una giornata in cui mamme e papà chiudevano opportunamente un occhio su baci rubati e appuntamenti a mezzanotte.

Questa era la giornata e questo era l'umore della città e della sua popolazione quando il palanchino nero giunse ondeggiante in vista, muovendosi lento e maestoso lungo la strada verso la città. Attirò immediatamente l'attenzione. Coloro che facevano la coda, non appena lo videro, lo fissarono sbalorditi, quindi tirarono per la manica quelli che stavano davanti a loro, dicendo di voltarsi a guardare. Ben presto l'intera coda di gente in attesa di entrare in città allungava il collo ed esclamava di meraviglia a quella vista.

Il palanchino non si unì alla coda ma avanzò lungo la strada verso la porta. La gente si trasse di lato e lasciò passare il palanchino. Sulla folla cadde un silenzio sgomento e inquieto. Nessuno, dal nobile cavaliere al mendico itinerante, aveva mai visto niente di simile.

Le tende che coprivano il palanchino erano di seta nera che ondeggiava dolcemente col movimento dei portantini. L'intelaiatura era nera, ornata di teschi d'oro luccicanti. Ad attirare la massima attenzione erano i portantini: quattro femmine umane, ciascuna alta ben più di un metro e ottanta e muscolosa come gli uomini. Ogni donna era identica di aspetto alle altre e tutte erano bellissime. Indossavano lunghe vesti nere diafane che stavano loro attillate al corpo in maniera seducente, cosicché sembrava quasi di poter vedere attraverso il tessuto sottile che fluiva e si increspava al loro procedere. I portantini non guardavano né a destra né a sinistra, nemmeno quando qualche giovane ubriaco li chiamava. Avanzavano a grandi

passi, tenendo facilmente in equilibrio sulle spalle quel fardello pesante, e il loro volto era indurito e freddo e privo di espressione.

Coloro che riuscivano a guardare qualcosa al di fuori dei portantini fissavano il palanchino, cercando di scorgere la persona all'interno. Spesse tende nere, appesantite da una frangia di perline d'oro, ostruivano la vista.

Mentre passava il palanchino, un uomo (un chierico di Kiri-Jolith) riconobbe i teschi d'oro sul fianco.

«State attenti, amici miei», gridò, accorrendo per fermare alcuni bambini turbolenti, che correvano dietro il palanchino. «Quei teschi sono simboli di Chemosh!»

Immediatamente la notizia secondo cui la persona nel palanchino era un chierico del Signore della Morte di diffuse lungo tutta la gente in coda. Alcuni rabbrividirono e distolsero lo sguardo, ma i più rimasero affascinati. Dal palanchino non emanava alcuna sensazione di terrore; anzi, dalle tende ondeggianti si spargeva la dolce fragranza di un profumo speziato.

Il chierico di Kiri-Jolith, che si chiamava Lleu, vide che la gente era curiosa, non spaventata, e lui si sentì a disagio, incerto sul da farsi. I chierici di tutti gli dèi si aspettavano che Chemosh cercasse di strappare via a Sargonnas le redini del potere. Da un anno, fin dal ritorno degli dèi, i chierici facevano congetture su quale mossa audace avrebbe fatto Chemosh. Adesso sembrava che si fosse finalmente messo in marcia. Lleu vedeva nella folla molti che lo osservavano con grandi aspettative, sperando che facesse una scenata. Lui rimase in silenzio, mentre gli strani portantini lo superavano a grandi passi, anche se fissò intensamente le tende, cercando di vedere chi vi fosse all'interno.

Dopo il passaggio del palanchino, Lleu abbandonò il suo posto in coda per seguirlo con discrezione, camminando lungo i margini della folla. Quando il palanchino raggiunse la porta, la persona all'interno si sarebbe dovuta fare riconoscere dalle guardie, e Lleu intendeva darle un'occhiata.

Molti altri ebbero la stessa idea, però, e la folla avanzò, accalcandosi dietro il palanchino, e la gente si spintonava per cercare di conquistare una buona visuale. Le guardie, avendo udito le dicerie secondo cui questo aveva a che fare con Chemosh, avevano inviato un messaggero a grande velocità a chiedere ordini allo sceriffo. Lo sceriffo arrivò a cavallo per prendere il comando della situazione e interrogare questa persona. Sulla folla calò un silenzio assoluto quando il palanchino arrivò alla porta, e tutti attesero di sentir parlare il misterioso occupante.

Lo sceriffo diede un'occhiata al palanchino e alle femmine che lo reggevano e si grattò il mento, chiaramente perplesso.

«Mio signore sceriffo», sussurrò Lleu, «se posso essere d'aiuto...»

«Fratello Lleu, sono contento che siate tornato!» esclamò lo sceriffo, sollevato. Si chinò dalla sella per un breve colloquio. «Pensate che sia un sacerdote di Chemosh?»

«Questa è la mia ipotesi, signore», disse Lleu. «Sacerdote o sacerdotessa.» Scrutò il palanchino. «I teschi d'oro sono indubbiamente quelli di Chemosh.»

«Che faccio?» Lo sceriffo era un uomo grosso e robusto, abituato ad affrontare risse in taverna e ladri di strada, non femmine alte un metro e ottanta, che non muovevano gli occhi e trasportavano un palanchino contenente un viaggiatore misterioso. «Li mando via?»

Lleu fu tentato di rispondere di sì. L'arrivo di Chemosh non era di buon auspicio per nessuno, lui ne era convinto. Lo sceriffo aveva il potere di negare l'ingresso a chiunque per qualsiasi motivo.

«Chemosh è un dio del male. Ritengo che rientri certamente nei vostri poteri...»

«... fare che cosa?» gridò una donna, con la voce tremante per l'indignazione. «Proibire al sacerdote di Chemosh di entrare nella nostra città? Immagino che la prossima volta vorrete bruciare il mio tempio e scacciare me!»

Lleu sospirò profondamente. La donna indossava la lunga veste verde e azzurra di una sacerdotessa di Zeboim. La città di Staughton era edificata sulle rive di un fiume. Zeboim era una delle dee più seguite in città, specialmente durante la stagione delle piogge. Se lo sceriffo avesse negato l'accesso a un rappresentante di un dio delle tenebre, si sarebbero diffuse voci sull'eventualità che Zeboim sarebbe stata la prossima ad andarsene.

«Permettete loro di entrare», mormorò Lleu, soggiungendo ad alta voce affinché la folla sentisse: «Gli dèi della luce favoriscono il libero arbitrio. Noi non diciamo alla gente che cosa possa o non possa credere».

«Siete sicuro?» domandò lo sceriffo, accigliandosi. «Io non voglio guai.»

«Questo è il mio consiglio, signore», ribadì Lleu. «La decisione finale naturalmente spetta a voi.»

Lo sceriffo spostò lo sguardo da Lleu alla sacerdotessa di Zeboim al palanchino. Nessuno di loro gli offriva molto aiuto. La sacerdotessa di Zeboim lo osservava stringendo gli occhi. Lleu aveva detto tutto quanto avesse da dire. Il palanchino era fermo davanti alla porta, con i portantini in paziente attesa.

Lo sceriffo avanzò per rivolgersi all'occupante invisibile.

«Dichiarate il vostro nome e la natura delle vostre attività nella nostra bella città», disse con tono sbrigativo.

La folla trattenne collettivamente il fiato.

Per un attimo non vi fu risposta. Poi una mano, una mano femminile, scostò le tende. La mano era aggraziata. Gioielli rossi come il sangue luccicavano sulle dita snelle. Lleu intravide la donna dentro il palanchino nero. Rimase a bocca aperta e con gli occhi spalancati.

Non aveva mai visto prima d'ora una donna simile. Era giovane, neanche ventenne. Aveva i capelli castano ramati, del colore delle foglie d'autunno, acconciati in maniera elaborata sotto un copricapo nero e oro. Gli occhi erano d'ambra, luminosi, radiosi, caldi, come se tutto il mondo fosse stato freddo e i suoi occhi l'unico calore rimasto all'uomo. La donna indossava un abito nero di qualche tessuto impalpabile che lasciava intendere tutto quanto vi era sotto ma non rivelava nulla. La donna si muoveva con grazia studiata e in quegli occhi vi era un'aria di sapienza, una conoscenza di segreti che nessun altro mortale possedeva.

Quella donna era inquietante. Pericolosa. Lleu voleva girare sui talloni e allontanarsi con disdegno, invece rimase a fissarla, incantato, incapace di muoversi.

«Mi chiamo Mina», disse la donna. «Sono venuta nella vostra città con lo stesso scopo di tutta questa buona gente.» Fece un gesto per indicare la folla. «Per partecipare alle celebrazioni della primavera.»

«Mina!» esclamò Lleu restando senza fiato. «Conosco questo nome.»

Kiri-Jolith è un dio militante, un dio dell'onore e della guerra, patrono dei Cavalieri di Solamnia. Lleu non era un cavaliere, e nemmeno di Solamnia, ma si era recato a Solamnia per studiare con i cavalieri quando aveva deciso di consacrarsi a Kiri-Jolith. Aveva udito da loro le storie della Guerra delle Anime, aveva udito i racconti di una giovane donna di nome Mina che aveva guidato i suoi eserciti delle tenebre a una vittoria strabiliante dopo l'altra, compreso l'annientamento del grande drago dominatore Malys.

«Ho sentito parlare di voi. Siete una seguace di Takhisis», disse aspramente Lleu.

«La dea che salvò il mondo dal terrore dei draghi dominatori. La dea che fu spregevolmente tradita e annientata», specificò Mina. Un'ombra le incupì gli occhi d'ambra. «Io onoro la sua memoria, ma adesso seguo un dio diverso.»

«Chemosh», disse Lleu in tono accusatorio.

«Chemosh», disse Mina, e abbassò gli occhi con riverenza.

«Signore della Morte!» soggiunse Lleu, con tono di sfida.

«Signore della Vita Eterna», ribatté Mina.

«Allora è così che si fa chiamare di questi tempi», commentò Lleu sprezzante.

«Venite a trovarmi per scoprirlo», propose Mina.

La sua voce era calda come gli occhi, e Lleu all'improvviso si

accorse della folla radunata attorno a lui, con gli orecchi tesi per udire ogni parola. Adesso tutti guardavano lui, domandandosi se avrebbe accettato l'invito, e Lleu si rese conto, con mortificazione, di essere stato attirato in una trappola. Se avesse rifiutato, avrebbero pensato che avesse paura di affrontare Chemosh e sarebbero subito balzati alla conclusione che questo doveva essere un dio potente, eppure Lleu non voleva parlare con questa donna. Non voleva trovarsi in presenza di lei.

«Sono appena ritornato dopo una lunga assenza», spiegò Lleu, prendendo tempo. «Ho molte cose da fare. Se ne trovo il tempo, forse passo per una discussione teologica con voi. Ritengo che possa essere piuttosto interessante.»

«Anch'io», sussurrò Mina, e lui ebbe la sensazione che lei non parlasse di teologia.

A Lleu non veniva in mente nulla da dire in risposta. Chinò cortesemente la testa e si fece largo tra la folla, fingendo di non udire gli scherni e le frecciate. Sperava ardentemente che lo sceriffo si rifiutasse di lasciar entrare quella donna. Andando direttamente al suo tempio, si mise davanti alla statua di Kiri-Jolith e trovò conforto e consolazione nel volto severo e implacabile del dio guerriero. Si calmò e, dopo avere reso grazie al dio, poté andare avanti col lavoro che si era accumulato durante la sua assenza.

Lo sceriffo, perso in quegli occhi d'ambra, concesse a Mina l'accesso alla città, fornendole anche il nome della locanda migliore.

«Vi ringrazio, signore», disse Mina. «Avete qualcosa in contrario se io parlo alla gente? Non vi causerò alcun fastidio, ve lo prometto.»

Lo sceriffo si scoprì curioso riguardo a ciò che lei aveva da dire. «Fatela breve», le disse.

Mina lo ringraziò e quindi chiese ai portantini di abbassare il palanchino fino a terra.

I portantini obbedirono. Mina scostò le tende e uscì.

La folla, che per la maggior parte non era riuscita a vedere Mina prima d'ora, si meravigliò ad alta voce a quella vista. Mina stava in piedi davanti a loro nel suo abito nero a ragnatela sottile, col suo profumo che si spargeva con la lieve brezza primaverile. Mina alzò le mani per ottenere silenzio.

«Io sono Mina, somma sacerdotessa di Chemosh», gridò con un tono sonoro, lo stesso che un tempo riecheggiava sui campi di battaglia. «Egli viene nel mondo con un messaggio nuovo, un messaggio di vita eterna. Io non vedo l'ora di comunicare a tutti voi questo messaggio durante la mia visita nella vostra bella città.»

Mina ritornò al palanchino. Pagò allo sceriffo la tassa imposta a tutti i veicoli per l'ingresso in città e chiuse la tenda. I portantini sollevarono il palanchino e trasportarono Mina oltre la porta. La folla

rimase a osservare in un silenzio sgomento finché il palanchino si perse di vista. Quindi le lingue incominciarono a muoversi senza sosta.

Tutti erano concordi su una cosa: questa Alba di Primavera prometteva di essere particolarmente interessante.

2

L'Alba di Primavera a Staughton si rivelò molto più interessante di quanto chiunque avesse previsto. Ben presto si diffuse in tutta la città la notizia che alla locanda aveva avuto luogo un miracolo. Col diffondersi della notizia la gente prese ad allontanarsi dalla zona dei festeggiamenti e ad affrettarsi per vedere di persona.

Uno stalliere era stato testimone oculare ed era adesso al centro dell'attenzione, sollecitato a raccontare ripetutamente la sua storia a beneficio di coloro che erano arrivati tardi.

Secondo lo stalliere, che era considerato persona sobria e responsabile, lui stava tornando dalle scuderie della locanda quando fu trasportato nel cortile il palanchino nero. I quattro portantini abbassarono il palanchino a terra. Mina ne uscì. I portantini tirarono fuori dal palanchino un baule di legno dagli intagli fantasiosi e su ordine di Mina lo portarono nella sua camera. Mina entrò nella locanda e non si vide più, anche se lo stalliere indugiò appositamente nel cortile, sperando di intravederla ancora. Le quattro femmine che facevano da portantini tornarono al palanchino, presero posizione davanti e dietro al palanchino e rimasero lì immobili.

Un kender scese subito verso i portantini e incominciò a infastidirli con domande. I portantini si rifiutarono di rispondere, mantenendo un dignitoso silenzio. Quelle femmine erano tanto silenziose, in effetti, e completamente indifferenti al kender (quando ormai qualunque persona normale gli avrebbe mollato uno schiaffo sulle orecchie) che lui diede un colpetto alle costole di una di loro.

Il kender rimase senza fiato e diede un altro colpetto alla donna.

«È pietra massiccia!» strillò il kender. «Questa signora si è trasformata in pietra!»

Lo stalliere sul momento immaginò che il kender stesse mentendo. Un'ulteriore indagine svelò che non era così. Le quattro femmine che facevano da portantini erano quattro statue di marmo nero. Il palanchino nero era un palanchino di marmo nero. La gente sciamò verso la locanda per vedere quello spettacolo mirabile, operando ulteriori miracoli per gli affari del locandiere in termini di birra e liquore dei nani.

Malgrado un temporale con pioggia torrenziale, il cortile della locanda si affollò ben presto di gente, e la folla traboccò nelle vie adiacenti. La gente prese a cantilenare «Mina! Mina!» e quando, dopo circa due ore, Mina comparve a una finestra del piano superiore la folla impazzì, acclamandola ed esortandola a parlare.

Aprendo una finestra di vetro dagli infissi di piombo, Mina tenne un breve discorso, spiegando che Chemosh era ritornato nel mondo

con poteri nuovi e più forti di prima. Mina era interrotta continuamente dal rombo del tuono e dallo scoppiettare dei fulmini, ma persistette, e la folla pendeva dalle sue labbra. A Chemosh non interessava più vagare per i cimiteri a risuscitare cadaveri, disse Mina. A lui interessavano la vita e i vivi, e aveva un dono speciale da offrire a chiunque l'avesse seguite. Tutti i suoi fedeli avrebbero conseguito la vita eterna.

«Non diventerete mai più vecchi di quanto siete oggi», promise Mina. «Non vi ammalerete mai. Non conoscerete mai la paura né il freddo né la fame. Sarete immuni da malattie. Non assaporerete mai l'amarezza della morte.»

«Io diventerò un seguace!» gridò scherzando un giovane, uno dei migliori clienti della locanda in fatto di liquore dei nani. «Ma solo se tu scendi giù e mi fai vedere come si fa.»

La folla rise. Mina gli sorrise.

«Io sono la somma sacerdotessa di Chemosh, sono qui per recare il messaggio del dio alla sua gente», proseguì in tono amabile. «Se tu sei seriamente intenzionato a diventare un suo seguace, Chemosh ti guarderà nel cuore e invierà da te qualcuno a nome suo.»

Mina chiuse la finestra e scomparve nella camera, sottraendosi alla vista. La folla attese un attimo per vedere se sarebbe ritornata, poi qualcuno andò a casa ad asciugarsi, mentre altri andarono a toccare e pizzicare le statue o a osservare coloro che cercavano invano di scheggiarle con martello e scalpello.

Naturalmente la prima cosa che fece la gente fu trasmettere in fretta la notizia delle statue di pietra a Lleu, il chierico di Kiri-Jolith.

Lleu non ci credette.

«È qualche trucco da illusionista da strapazzo», disse con scherno. «Rolf lo stalliere è un credulone dei peggiori. Io non ci credo.» Si alzò dalla scrivania, dove stava scrivendo una lettera al suo superiore a Solanthus, esponendogli in dettaglio le sue preoccupazioni riguardo a Chemosh. «Vado a smascherare questa ciarlatana per quella che è.»

«Non è un trucco, Lleu», disse Marta, sacerdotessa di Zeboim, entrando nello studio. «Io le ho viste. Di pietra massiccia sono. Nere come il cuore di Chemosh.»

«Sei sicura?» domandò Lleu.

Marta annuì cupa, e Lleu tornò a sedersi. Marta sarà anche stata sacerdotessa di una dea crudele e capricciosa, ma la sacerdotessa di per sé era sincera, assennata e non incline a voli di fantasia.

«Che facciamo?» domandò lui.

«Non lo so», confermò Marta. «La mia dea non è contenta.» Un tuono immane che rovesciò diversi libri dagli scaffali testimoniò lo stato d'animo turbato di Zeboim. «Ma se noi andiamo lì a guardare a bocca aperta le statue come ogni altra persona di questa città non

faremo che dare credito a questo miracolo. Io dico di ignorarlo.»

«Hai ragione», ammise Lleu. «Dovremmo ignorarlo. Questa Mina se ne andrà entro un paio di giorni. La gente se ne dimenticherà e passerà a qualche altro miracolo: un vitello a due teste o qualcosa del genere.»

Sobbalzò quando un altro tuono tremendo fece tremare il terreno.

«Magari riuscissi a convincere di questo Sua Santità», mormorò Marta, guardando i cieli inzuppati di pioggia. Scrollando il capo, uscì da quel tempio per ritornare al suo.

Lleu sapeva che il proprio consiglio era saggio, ma scoprì di non riuscire a rimettersi al lavoro. Percorse a grandi passi il tempio, confuso e in disaccordo con se stesso. Ogni volta che passava davanti alla statua del dio, Lleu guardava quel volto severo e implacabile e desiderava di possedere una simile determinazione e forza di volontà. Un tempo pensava di averle. Rimase turbato nello scoprire che forse non era così.

Stava ancora camminando su e giù quando alla porta del tempio qualcuno bussò. Il chierico aprì la porta e trovò un garzone della locanda.

«Ho un messaggio per padre Lleu», esordì il ragazzo.

«Sono io», disse Lleu.

Il garzone gli porse un rotolo legato con un nastro nero e sigillato con cera nera.

Lleu si accigliò. Fu tentato di sbattere la porta in faccia al garzone, poi si rese conto che si sarebbe diffusa la notizia che lui aveva paura. Era giovane e insicuro. Non si trovava da molto a Staughton e si sforzava di consolidare se stesso e la sua religione in una città a cui il culto interessava solo marginalmente. Prese il rotolo.

«Hai il permesso di andare», disse al garzone.

«Devo rimanere, padre, caso mai vi sia una risposta.»

Lleu stava per dire che non ci sarebbe stata risposta, che lui non aveva nulla da dire a una somma sacerdotessa di Chemosh, ma di nuovo pensò a che cosa ne avrebbero pensato. Strappò via il nastro nero, ruppe il sigillo e lesse in fretta la missiva.

> Pregusto la discussione con voi. Sarò libera di ricevervi all'ora in cui sorge la luna.
>
> In nome di Chemosh.
>
> *Mina*

«Riferisci alla somma sacerdotessa Mina che mi piacerebbe molto parlare di teologia con lei, ma ho questioni urgenti da sbrigare nel mio tempio», fu la risposta di Lleu. «Ringraziala per avere pensato a me.»

«Ci ripenserei se fossi in voi, padre», suggerì il garzone strizzando

l'occhio. «Quella è uno splendore.»

«La somma sacerdotessa è una religiosa ed è più vecchia di te», disse Lleu, guardandolo con occhio torvo. «E anch'io. Tu ci devi maggiore rispetto.»

«Sì, padre», disse il garzone a quel rimprovero. Sgattaiolò via.

Lleu ritornò all'altare. Il chierico tornò a guardare il volto di Kiri-Jolith, questa volta per ricevere rassicurazione.

Il dio lo osservò con uno sguardo freddo. Lleu quasi ne sentiva la voce: «Non voglio codardi al mio servizio».

Lleu non pensava di agire da codardo, ma da persona sensata. Non aveva bisogno di scambiare parole con questa donna e certamente non aveva interesse per Chemosh.

Tornò nel suo studio per finire la lettera.

La penna d'oca schizzò. Lleu rovesciò l'inchiostro. Alla fine si arrese. Guardando fuori verso la pioggia battente che picchiava sul tetto del tempio come un tamburo che chiamasse a battaglia tutti i veri cavalieri, Lleu cercò di liberarsi del ricordo di quegli occhi d'ambra.

All'ora del sorgere della luna Lleu era fuori della locanda. Guardò le statue di marmo, che brillavano di una luce spettrale al chiarore argenteo della luna Solinari. Zeboim, a quanto pareva, si era stancata e aveva condotto altrove il suo accesso di stizza, poiché il temporale finalmente si era placato e le nubi imbronciate se n'erano andate.

Lleu trovò le statue profondamente inquietanti. Bramava toccarne una ma temeva che vi fosse ancora gente a osservare. Rabbrividì, poiché la notte primaverile era fresca e umida, e si guardò attorno. Dall'area dei festeggiamenti provenivano rumori di risate e bisbocce. In quell'area vi erano birra gratis e un maiale arrosto e quasi tutta la cittadinanza partecipava alla festa. La locanda era silenziosa.

Lleu allungò la mano per toccare una delle statue.

La porta della locanda si aprì e Lleu rapidamente tirò indietro la mano.

In piedi sulla soglia stava Mina, una figura snella di tenebra sullo sfondo di un chiarore di caminetto.

«Entrate», lo invitò Mina. «Sono lieta che abbiate cambiato idea.»

Mina non aveva l'aspetto di una somma sacerdotessa. Si era cambiata, abbandonando l'abito morbido e allettante e togliendosi il copricapo nero e oro. Indossava una lunga e leggera veste nera aperta sul davanti, allacciata in vita da una cintura di cordino d'oro. I capelli castano ramati erano semplicemente intrecciati e attorcigliati sul capo, tenuti fermi da una spilla d'ambra ingioiellata. Nell'aria si spandeva un profumo di mirra.

«Non posso fermarmi», si affrettò a dire Lleu.

«Certo che no», disse Mina in tono comprensivo.

Si fece da parte per lasciarlo entrare.

La sala di ritrovo era deserta. Mina voltò le spalle a Lleu e prese a salire le scale.

«Dove andate?» domandò Lleu.

Mina si girò per guardarlo in viso. «Ho ordinato una cena leggera. Ho chiesto che mi venga servita nella mia stanza. Avete cenato? Volete unirvi a me?»

Lleu arrossì. «No, grazie. Credo che ritornerò al tempio. Ho del lavoro da sbrigare...»

Mina andò da lui, gli posò la mano sull'avambraccio e gli sorrise, con un sorriso amichevole, innocente. «Come vi chiamate?»

Lui esitò, temendo che perfino darle quella piccola informazione potesse in qualche modo intrappolarlo.

Alla fine rispose: «Mi chiamo Lleu Mason».

«Io mi chiamo Mina, ma lo sapete già. Siete venuto qui per una discussione teologica, e la sala di ritrovo di una locanda non è proprio il luogo adatto per trattare questioni serie, non credete?»

Lleu Mason era un giovane di poco più di vent'anni. Aveva capelli biondi che portava alla maniera dei chierici di Kiri-Jolith: lunghi fino alle spalle, con scriminatura centrale e frangetta dritta. Aveva gli occhi marroni e intensi, con uno sguardo inquieto e indagatore. Era ben proporzionato, con i muscoli da soldato, non da studioso, il che non sorprendeva. I chierici di Kiri-Jolith si addestravano assieme ai cavalieri di cui erano al servizio ed erano noti fra i chierici di Ansalon per essere abili nell'uso della spada lunga. Suo nonno era stato un muratore, e per questo lui si chiamava Mason.

Guardò Mina. Si guardò attorno nella locanda, ma non ne vide granché. Fece un lieve sorriso.

«No, non è molto adatta.» Lleu inspirò profondamente. «Verrò di sopra con voi.»

Mina tornò a salire le scale. Questa volta lui la seguì. Lleu era solennemente cortese, si spostò per precederla lungo il corridoio e le aprì la porta della stanza. Era una sala da pranzo privata con tavolo e sedie e un caminetto acceso. Il tavolo era apparecchiato. Un servitore si trovava ossequente sullo sfondo. Lleu fece accomodare Mina e poi si sedette di fronte a lei.

La cena era buona, con carni arrosto e pane, seguiti da un dolce. Durante il pasto parlarono poco, poiché era presente il servitore. Quando ebbero terminato, Mina lo congedò. Presero entrambi un boccale di vino, ma nessuno dei due bevve molto, si limitarono a sorseggiare mentre spostavano le sedie verso il caminetto.

Parlarono della famiglia di Lleu. Il fratello maggiore, ora trentacinquenne, era diventato un mastro muratore e lavorava col

padre nell'azienda di famiglia. Lleu era il più giovane e non aveva interesse per i lavori in muratura. Sognava di diventare un soldato e a questo scopo si era recato a Solamnia. Una volta lì era stato introdotto al culto di Kiri-Jolith e si era reso conto che la sua vera vocazione era servire il dio.

«Si potrebbe dire che la chiesa sia una costante nella mia famiglia», soggiunse con un sorriso. «Mia nonna era chierica di Paladine e il mio fratello di mezzo è un monaco dedito al culto di Majere.»

«Davvero?» disse Mina, interessata. «Che pensa vostro fratello del fatto che voi siete diventato un chierico di Kiri-Jolith?»

«Non ne ho idea. Il suo monastero è situato in qualche luogo isolato e i monaci raramente se ne allontanano. Da molti anni non vediamo mio fratello né abbiamo sue notizie.»

«Da molti anni.» Mina era perplessa. «Come può essere? Gli dèi, compreso Majere, sono ritornati nel mondo appena poco più di un anno fa.»

Lleu alzò le spalle. «A quanto mi raccontano, alcuni di questi monasteri sono tanto isolati che i monaci non sapevano niente di quello che accadeva nel mondo. Hanno mantenuto il loro modo di vivere fatto di meditazione e preghiera malgrado non avessero alcun dio a cui pregare. Una simile vita è adatta a mio fratello. Lui è sempre stato austero e ritirato, dedito a vagare da solo per le colline. Ha dieci anni più di me, per cui io non l'ho mai conosciuto bene.»

Lleu, dimentico di se stesso, aveva spostato la sedia più vicino a lei. Durante la cena si era rilassato, disarmato dalla cordialità di Mina e dal suo interesse per lui. «Ma basta parlare di me. Ditemi di voi, Mina. C'è stato un tempo in cui il mondo intero parlava di voi.»

«Sono andata alla ricerca di un dio», rispose Mina, guardando fisso il fuoco. «L'ho trovato. Ho conservato la fede nel mio dio sino alla fine. Non c'è molto altro da dire.»

«Tranne che adesso seguite un dio nuovo», disse Lleu.

«Non è un dio nuovo. È un dio antichissimo. Antico quanto il tempo.»

«Ma... Chemosh.» Lleu fece una smorfia. Guardando Mina, era consumato dall'ammirazione. «Voi siete tanto giovane e bella, Mina. Io non ho mai visto una donna tanto bella. Chemosh è un dio di cadaveri in putrefazione e vecchie ossa ammuffite. Non scrollate il capo. Non potete negarlo.»

«Invece lo nego», ribatté con calma Mina. Tese il braccio, gli prese la mano. Il contatto con lei fece ardere il sangue a Lleu. «Avete paura della morte, Lleu?»

«Io... sì, immagino di sì», rispose lui. In quel momento non voleva pensare alla morte. Stava pensando moltissimo alla vita.

«Un chierico di Kiri-Jolith non dovrebbe temere la morte, vero?»

«No, noi non dovremmo.» Cominciò a sentirsi a disagio e cercò di sottrarsi al contatto con lei.

Mina gli premette la mano con solidarietà e lui, quasi inconsapevolmente, gliela strinse più forte.

«Che cosa vi dice il vostro dio sulla morte e sull'aldilà?»

«Che quando moriamo affrontiamo la parte successiva del viaggio della nostra anima; che la morte è una porta che conduce a un'ulteriore conoscenza di noi stessi.»

«Voi ci credete?»

«Voglio crederci», rispose lui, stringendo la mano. «Voglio crederci davvero. Combatto con questo interrogativo fin da quando sono diventato chierico. Mi dicono di avere fede, ma...»

Scrollò il capo. Guardò fisso il fuoco, meditando, sempre stringendo la mano di lei. Le si rivolse bruscamente.

«Voi non avete paura della morte.»

«Io no», confermò Mina, sorridendo, «perché io non morirò mai. Chemosh mi ha promesso vita eterna».

Lleu la fissò. «Come può fare una promessa del genere? Non capisco.»

«Chemosh è un dio. I suoi poteri sono illimitati.»

«È il Signore della Morte. Va sui campi di battaglia, risuscita i corpi insepolti e li costringe a eseguire i suoi ordini...»

«Questo succedeva ai vecchi tempi. Le cose sono cambiate. Questa è l'Era dei Mortali. Un'era per i vivi. A lui non servono i resti scheletrici. Lui vuole seguaci che siano come voi e come me, Lleu. Giovani e forti e pieni di vita. Una vita che non avrà mai fine. Una vita che apporti piaceri come questo.»

Chiuse gli occhi e si chinò verso di lui, dischiudendo le labbra, invitanti. Lui la baciò, dapprima in maniera esitante, poi la passione si impadronì di lui. Mina era morbida e cedevole, e Lleu, prima di capire che cosa stesse facendo o come lo stesse facendo, aveva le mani sotto le vesti di lei e accarezzava carne nuda e calda. Emise un lieve gemito e i suoi baci si fecero più intensi.

«La mia camera da letto è alla porta accanto», sussurrò Mina, sfiorando con le labbra quelle di lui.

«Questa è una cosa sbagliata», sussurrò Lleu, ma non riusciva a separarsi da lei.

Mina lo strinse fra le braccia, premette il corpo contro il suo. «Questa è vita», gli disse.

Lo condusse nella sua camera da letto.

La loro passione durò per tutta la notte. Si amarono e dormirono e si svegliarono per amarsi di nuovo. Lleu non aveva mai fatto l'amore così, non aveva mai conosciuto simili trasporti di gioia. Non si era mai

sentito tanto vivo e desiderava che quella sensazione durasse per sempre. Si addormentò fra le braccia di lei, con quel pensiero in mente. Si destò all'alba, l'alba di primavera. Trovò Mina accanto a lui, appoggiata su un gomito, che lo guardava e gli passava delicatamente la mano sui peli del petto.

Lleu si tirò su per baciarla, ma lei si ritrasse.

«E Chemosh?» domandò Mina. «Hai pensato a tutto quello che ti ho detto?»

«Hai ragione, Mina. Effettivamente ha senso che un dio voglia far vivere per sempre i suoi seguaci», ammise Lleu, «ma io che devo fare per ottenere questa fortuna? Ho sentito raccontare storie di sacrifici di sangue e di altri riti...».

Mina gli sorrise. Gli passò la mano sulla carne nuda. «Non sono altro che questo: soltanto storie. Tutto ciò che devi fare è donarti al dio. Devi dire: "Offro la mia fede a Chemosh".»

«Tutto qui?»

«Tutto qui. Puoi perfino ritornare al culto di Kiri-Jolith, se vuoi. Chemosh non è geloso. È comprensivo.»

«E io vivrò per sempre? E ti amerò per sempre?» Le diede un bacio rapido.

«Da oggi in poi non invecchierai più», gli promise Mina. «Non soffrirai mai dolore né conoscerai la fame né ti ammalerai. Te lo prometto.»

«Allora non ho nulla da perdere.» Lleu le sorrise. «Offro la mia fede a Chemosh.»

La cinse col braccio, l'attirò a sé. Mina premette le labbra contro il petto di lui, sopra il cuore. Lui ebbe un fremito di gioia, poi il suo corpo rabbrividì.

Lleu spalancò gli occhi. Il dolore arse in lui, un dolore terribile, e Lleu guardò Mina con orrore. Lottò, cercò di liberarsi, ma lei lo teneva inchiodato, e il suo bacio gli succhiava via la vita. Il cuore gli palpitava irregolarmente. Le labbra di lei sembravano nutrirsi di quel cuore. Il dolore lo faceva contorcere e dimenare. Lleu emise un grido soffocato e afferrò spasmodicamente Mina. Si contorse per il dolore. Il cuore gli si arrestò, tutto si arrestò.

La testa di Lleu era posata rigida sul cuscino. I suoi occhi fissavano il nulla. Il volto era congelato in un'espressione di orrore innominato.

Chemosh stava in piedi accanto al letto.

«Mio signore», lo accolse Mina. «Vi porto il vostro primo seguace.»

«Ben fatto, Mina», la lodò lui. Chinandosi, piegandosi sopra il corpo del giovane, baciò Mina sulle labbra. Con la mano le accarezzò

il collo, le lisciò i capelli. «Ben fatto.»

Mina si ritrasse da lui, coprendosi la nudità con la veste.

«Che c'è, Mina?» domandò lui. «Che succede? Hai già ucciso in precedenza, in nome di Takhisis. Sei diventata all'improvviso schizzinosa?»

Mina guardò il cadavere del giovane. «Voi gli avevate promesso la vita, non la morte.» Alzò lo sguardo verso Chemosh, e i suoi occhi d'ambra erano rattristati. «Mi avevate promesso il potere sulla vita e sulla morte, mio signore. Se avessi voluto semplicemente commettere omicidi, sarei potuta andare in qualunque vicolo buio...»

«Non hai fede in me, Mina?»

Mina rimase per un attimo in silenzio, raccogliendo il coraggio. Sapeva che il dio si sarebbe potuto adirare con lei, ma doveva correre il rischio.

«Un dio mi ha già tradita una volta. Voi mi avete chiesto di dimostrarvi ciò che valgo. Adesso è ora che voi dimostriate a me ciò che valete, mio signore.»

Aspettò, tesa, che la collera di Chemosh si riversasse su di lei. Lui non disse nulla, e dopo un attimo Mina osò alzare lo sguardo verso di lui.

Chemosh le sorrideva. «Come ti ho detto, Mina, non sarai la mia schiava. Io ti dimostrerò ciò che valgo. Avrai ciò che ho promesso. Metti la mano sul cuore del giovane.»

Mina fece come lui le aveva detto. Mise la mano sulla carne che si raffreddava, sopra il cuore scoppiato, sopra l'impronta delle sue labbra, impresse a fuoco nella carne.

«Il cuore non batterà mai più», intonò Chemosh, «ma la vita scorrerà in questo corpo. La mia vita. La vita eterna. Bacialo, Mina».

Mina pose le labbra sull'impronta a fuoco del suo bacio. Il cuore del giovane rimase fermo, ma lui inspirò profondamente, il respiro del dio. Al tocco di Mina il torace di lui si alzò e si abbassò.

«Tutto sarà come gli ho promesso, Mina. Lui non può morire, poiché è già morto. La sua vita andrà avanti in eterno. In cambio io gli chiedo soltanto una cosa. Deve portarmi altri seguaci. Ecco, amore mio, ti ho dimostrato quanto valgo?»

Mina guardò Lleu, che si muoveva, si stiracchiava, si svegliava. Mina si rese conto di non avergli soltanto tolto la vita ma di avergliela anche restituita. Aveva il potere di offrire a chiunque al mondo la vita eterna. Il suo potere... e quello del dio.

Allungò la mano verso Chemosh, che la strinse fra le sue. «Noi cambieremo il mondo, mio signore!»

Mina aveva ancora un interrogativo, un dubbio persistente. Si mise la mano sul petto, dove il marchio di Chemosh era nero sulla pelle candida. «Mio signore, il mio cuore batte ancora. Il mio sangue è

ancora caldo e così pure la mia carne. Voi non mi avete tolto la vita...»

Chemosh non le disse che era la vita ciò che lui amava in Mina. Quel cuore caldo che batteva, quel sangue bollente che pulsava. E nemmeno le disse che il dono della vita eterna che lei conferiva a questi mortali non era splendente e luminoso come appariva in superficie. Chemosh avrebbe potuto conferirlo anche a Mina, ma allora l'avrebbe perduta e lui non era pronto a rinunciare a lei. Non ancora. Forse, un giorno, quando si sarebbe stancato di lei.

«Io sono circondato da morti, Mina», le disse, a mo' di scusa. «Giorno dopo giorno. Come quello sciocco di Krell, che non mi lascia in pace, mi tormenta in continuazione. Tu sei un "alito di vita" per me, Mina.»

Rise per la propria battuta, diede a Mina un bacio di saluto e se ne andò.

Mina scivolò fuori dal letto. Raccolse un pettine e se lo passò tra i capelli aggrovigliati, prese a sciogliere i nodi con lentezza e attenzione.

Udì dietro di sé un fruscio. Guardandosi dietro le spalle vide Lleu tirarsi su a sedere fra le lenzuola. Appariva confuso e stringeva la mano sul cuore, sobbalzando come al ricordo del dolore.

Mina lo osservò e continuò a pettinarsi.

L'espressione di Lleu si rischiarò. Gli occhi gli si spalancarono. Si guardò attorno di nuovo, come vedendo tutto per la prima volta. Balzò fuori dal letto, andò verso di lei, si chinò e le baciò il collo.

«Grazie, Mina», disse con fervore.

Voleva fare di nuovo l'amore con lei. Cercò di baciarla. Posando il pettine, Mina si girò verso di lui e gli scostò le mani indagatrici.

«Non con me, Lleu», disse. «Con altre.»

Lo guardò negli occhi che erano lucidi e vigili, non più perplessi, non più inquieti. Con un dito percorse il bacio impresso a fuoco nella pelle di lui. «Capisci?»

«Capisco. E ti ringrazio per questo dono.»

Lleu le prese la mano e gliela baciò. La pelle di lui appariva fresca al tatto. Non del freddo della morte, ma più fredda del solito, come se lui fosse appena arrivato da un luogo fresco come un boschetto ombroso o una grotta. Sotto ogni altro aspetto Lleu sembrava normale.

«Ti rivedrò, Mina?» domandò lui con ardore, mentre indossava le vesti di chierico di Kiri-Jolith.

«Forse», rispose Mina, alzando le spalle. «Non contarci. Ho i miei obblighi con Chemosh, e anche tu.»

Lui si accigliò, deluso. «Mina...»

Lei continuò a voltargli le spalle. Tamburellava impaziente con le unghie.

«Lode a Chemosh», disse lui, dopo un attimo, e se ne andò.

Mina udì il rumore degli stivali di Lleu per le scale, lo udì rivolgere al locandiere un saluto impetuoso.

Mina raccolse il pettine e prese a rimuovere con pazienza i nodi dai capelli castano ramati. Le parole di Chemosh indugiavano ancora in lei, al pari del suo bacio.

Lui le aveva promesso il potere sulla vita e sulla morte e aveva mantenuto la promessa. Aveva mantenuto la parola datale.

«Lode a Chemosh», mormorò.

3

Rhys sedeva in mezzo all'erba alta ai piedi della collina, cullando distrattamente fra le braccia il bastone, mentre i suoi pensieri vagavano verso il cielo, lassù dove le nubi bianche correvano spinte dal vento nel cielo azzurro e limpido. Sparpagliate sulla collina sopra di lui, le pecore pascolavano placide. Nell'erba attorno a Rhys ronzavano le cavallette. Le farfalle svolazzavano da un ranuncolo all'altro. Rhys stava seduto tanto immobile che di quando in quando le farfalle si posavano su di lui, ingannate dal colore arancione bruciato delle sue vesti tessute in casa.

Rhys stava attento alle pecore, poiché era il loro pastore, ma non le teneva d'occhio costantemente. Non ce n'era bisogno. La sua cagna, Atta, era distesa sul ventre a poca distanza da lui. Con la testa sulle zampe, osservava attentamente le pecore, notando ogni loro movimento. Atta ne vide tre che stavano per allontanarsi dal gregge, vagando in una direzione che presto le avrebbe condotte al di là della collina, dove Atta non le avrebbe più viste. Sollevò la testa e drizzò gli orecchi, mentre il suo corpo si tendeva. Diede un'occhiata al padrone, per vedere se Rhys avesse notato.

Rhys aveva visto le pecore erranti, ma fece finta di no. Continuò a restare seduto comodo, ascoltando il canto di passeri e cardellini, osservando un bruco arrampicarsi su un filo d'erba; i suoi pensieri erano con il suo dio.

Il corpo di Atta ebbe un fremito. La cagna emise un ringhio basso di avvertimento. Le pecore erano quasi in cima alla collina. Rhys cedette.

Si alzò in piedi agilmente, senza sforzo. Aveva trent'anni. La sua età gli si vedeva nel viso, che era di pelle scura e segnato dalle intemperie, ma non nel corpo. L'esercizio fisico quotidiano, la rigorosa vita all'aperto e l'alimentazione semplice lo rendevano forte, snello, flessuoso. Portava i capelli scuri lunghi, raccolti in un'unica treccia lungo la schiena. Allungando il braccio con un gesto ampio, diede il comando: «Vai».

Atta corse su per il fianco della collina, e il suo corpo bianco e nero divenne indistinto sullo sfondo verde. Non puntò direttamente verso le pecore e nemmeno guardò verso di loro. Un simile comportamento da parte di un animale che le pecore equiparano a un lupo avrebbe scatenato in loro il panico. Guardando dall'altra parte, osservando le pecore con la coda dell'occhio, Atta si avvicinò dal lato destro, facendole così voltare verso sinistra e tornare verso il gregge.

Rhys si mise le dita in bocca ed emise un fischio penetrante. La cagna era troppo lontana per udire la sua voce, ma quel fischio acuto

le arrivò chiaramente. Atta piombò giù sul ventre, tenendo lo sguardo sulle pecore, in attesa del prossimo comando.

Rhys chiuse la mano a pugno, la tenne fra il sole e l'orizzonte. Un pugno per ogni ora mancante al tramonto. Era ora di pensare a riportare il gregge all'ovile per essere di ritorno per la cena e i rituali esercizi di allenamento. Emise un altro fischio acuto: prima lungo, poi breve. Questo significava «via», un comando che fece spostare la cagna verso sinistra.

Atta condusse le pecore giù dalla collina, riportandole dove stava Rhys col suo bastone. La cagna teneva il corpo in linea retta col pastore, bilanciando i propri movimenti con i suoi, e le pecore stavano in mezzo a loro due. Se Rhys si spostava verso destra, Atta andava a sinistra. Il suo compito era tenere le pecore in movimento, nella direzione giusta, accertandosi che rimanessero assieme, e fare tutto questo senza indurle a fuggire in preda al panico.

Il gregge era sceso fino a circa metà della collina quando Rhys scorse una pecora rimasta indietro. Si era spinta in un tratto di erba alta e lui non l'aveva notata. Rhys fischiò di nuovo, un comando diverso, che significava «stai giù».

Atta rallentò il passo. Il comando non andava preso alla lettera, anche se talvolta la cagna si metteva davvero giù sul ventre. In questo caso si fermò. Il gregge rallentò il passo. Atta fissò le pecore con i suoi ipnotici occhi marroni, per trattenerle, e loro si fermarono.

Rhys fischiò di nuovo, un segnale ancora diverso. «Torna indietro» era l'ordine.

Sicura che il gregge sarebbe rimasto lì, Atta tornò indietro e corse su per la collina. Scorse la pecora rimasta sola e la mise in movimento, in direzione del gregge. Quando fu evidente che la pecora si sarebbe ricongiunta col gregge, Atta sollecitò le pecore a proseguire verso Rhys.

Tutto stava andando bene quando a un montone passò per la testa lanosa di sfidare Atta. Il montone, che era molto più pesante e diverse volte più grande della cagnetta, si girò, pestò la zampa e si rifiutò di muoversi.

Atta si accovacciò, rimanendo immobile sul posto. Guardò fisso il montone, con occhi attenti. Se il montone fosse rimasto ostinato, Atta poteva accorrere per dargli un morso sul naso, ma questo succedeva di rado. Il montone abbassò la testa. Atta prese ad avanzare strisciando, sempre accovacciata, tenendo gli occhi fissi sul montone. Dopo un attimo di teso confronto, il montone all'improvviso cedette davanti allo sguardo ipnotico della cagna e si girò per unirsi al gregge. Atta fece ripartire le pecore.

Rhys sentì scorrere dentro di sé le benedizioni del dio. Il fianco verde della collina, il cielo azzurro, le nubi bianche, le pecore bianche,

la cagna bianca e nera che volava sull'erba, le rondini che sfrecciavano, un falco che volteggiava, le cavallette che gli saltavano sulle vesti; il sole caldo e splendente che calava; la sensazione dell'erba sotto i piedi nudi callosi: tutto era Rhys e lui era tutto. Tutto era di Majere e il dio era tutto.

Col sangue che gli circolava caldo nel corpo, col bastone che picchiava lieve a terra, Rhys si muoveva senza fretta. Si godeva la giornata, si godeva il panorama, si godeva quei momenti trascorsi da solo sulle colline. Gli piaceva rientrare la sera. Le pareti di granito del monastero si ergevano in cima a una collina di fronte a lui. e dentro quelle pareti vi erano fratellanza, ordine, quieto appagamento.

Il tran tran di questa giornata era stato esattamente uguale a quello di innumerevoli giornate precedenti. A Majere piacendo, l'indomani non sarebbe stato diverso. Rhys e gli altri monaci dell'Ordine di Majere si alzavano all'ora buia prima dell'alba. Trascorrevano un'ora in meditazione e preghiera a Majere, quindi uscivano nel cortile di pietra per eseguire gli esercizi rituali che riscaldavano e stiravano il corpo. Dopo di che facevano colazione con carne o pesce, accompagnati da pane e formaggio di capra, e latte di capra da bere. Il pranzo (pane e formaggio) era consumato nei campi o dovunque loro si trovassero in quel momento. La cena era costituita da zuppa di cipolle, calda e nutriente, accompagnata da carne o pesce, pane e una mistura di ortaggi e verdure fresche in estate, mele e frutta secca in inverno.

Dopo colazione i monaci si dedicavano alle loro attività quotidiane, che variavano a seconda delle stagioni. D'estate lavoravano nei campi, badavano alle pecore, ai maiali e ai polli ed eseguivano riparazioni sugli edifici. L'autunno significava portare a termine il raccolto e riempire i depositi, salare la carne affinché si conservasse nei lunghi mesi di freddo e neve in arrivo, stipare le mele in barili di legno. L'inverno era la stagione dei lavori all'interno: cardare e pettinare la lana, tessere le stoffe, tagliare e cucire gli abiti; lavorare il cuoio; miscelare pozioni per i malati. L'inverno era anche la stagione per la mente: scrivere, insegnare, imparare, tenere discorsi, discutere, congetturare. Majere insegnava che la mente del monaco doveva essere lesta e flessuosa quanto il corpo.

Le sere, in qualunque momento dell'anno, venivano trascorse nell'addestramento rituale al combattimento disarmato, chiamato «disciplina misericordiosa». I monaci di Majere si rendevano conto che il mondo è un luogo pericoloso e, sebbene praticassero e seguissero i precetti di Majere riguardo alla pace e alla fratellanza con l'intera umanità, capivano che talvolta la pace va salvaguardata mediante la forza e che per proteggere la vita propria e altrui dovevano essere pronti a combattere oltre che a pregare. Ogni sera (pioggia o sereno,

neve o caldo torrido) i monaci si riunivano nel cortile esterno per l'addestramento. Combattevano alla luce del sole declinante d'estate, al buio o alla luce delle fiaccole d'inverno. Tutti dovevano partecipare all'addestramento, dal più anziano, il Maestro, che aveva superato gli ottant'anni, al più giovane. L'unica scusante per saltare l'addestramento serale era la malattia.

Svestiti fino alla cintola, con i piedi nudi che scivolavano sul terreno ghiacciato d'inverno o nel fango d'estate, i monaci trascorrevano lunghe ore ad addestrare la mente e il corpo al combattimento disciplinato. Non potevano usare né spade né frecce né alcun altro tipo di arma d'acciaio, poiché Majere imponeva che i suoi monaci non togliessero la vita a nessuno, a meno che non fossero in pericolo vite innocenti e, anche allora, solo se tutte le altre possibilità si fossero già rivelate inutili.

L'arma preferita da Rhys era l'emmide, un bastone piuttosto simile a un'asta di legno lunga e sottile. Il termine «emmide» era di origine elfica; gli elfi usavano un bastone simile per far cadere i frutti dagli alberi. Rhys era diventato un maestro dell'arte di combattere con l'emmide, al punto che adesso la insegnava agli altri.

Rhys era contento di quella sua vita ordinata, profondamente contento, adesso che Majere era ritornato fra loro. Si vedeva a ottant'anni di età (l'età del Maestro) con un aspetto simile a quello del Maestro: capelli grigi, pelle segnata dalle intemperie e tesa su muscoli, tendini e ossa, volto profondamente scavato, occhi scuri e placidi con la saggezza del dio. Rhys non intendeva abbandonare mai questo luogo dove era giunto a conoscere se stesso e a fare pace con se stesso. Non voleva tornare mai nel mondo.

Il mondo era dentro di lui.

Rhys arrivò all'ovile. Le pecore trotterellarono docilmente superandolo ed entrando nel recinto, con Atta dietro di loro.

«Bene così», disse Rhys alla cagna.

Questo era il comando che la liberava delle sue protette. Atta si dimenò tutta per il piacere e andò trotterellando da Rhys, con la lingua che ciondolava e gli occhi luminosi. Lui le diede la ricompensa: una pacca sulla testa e una carezza giocosa sugli orecchi.

Rhys chiuse le pecore nell'ovile per la notte. Atta raggiunse gli altri cani pastori, fratelli e sorelle e cugini, che la salutarono con annusate e scodinzolamenti. La cagna si sistemò vicino all'ovile a sgranocchiare ossa e sonnecchiare, tenendo sempre d'occhio il gregge. Mentre riposavano o dormivano, i cani fungevano da guardie per tutta la notte. Lupi e gatti selvatici non erano un grosso problema nei mesi estivi, quando per chi viveva allo stato brado il cibo era abbondante. Il periodo invernale era il più pericoloso. Spesso i monaci venivano destati dal sonno dall'abbaiare furioso dei cani, allora balzavano giù

dal letto per scacciare i predatori con fiaccole accese.

Indugiando accanto all'ovile, osservando una cagna madre tenere saldamente giù con la zampa un cucciolo squittente mentre lo leccava tutto, Rhys a poco a poco si rese conto che c'era qualcosa di diverso. Qualcosa era cambiato. La tranquillità del monastero era stata turbata. Rhys non avrebbe saputo dire come se ne fosse accorto, se non che aveva vissuto lì per tanto tempo che riusciva a cogliere anche le differenze più impercettibili nella sensazione di quel luogo. Si allontanò dall'ovile, girò attorno agli edifici annessi: la fucina, il grosso forno del panettiere, le latrine, i depositi, e giunse in vista del monastero vero e proprio.

Il monastero era stato costruito dai monaci di Majere centinaia di anni prima e in tutto quel tempo era cambiato poco. Di struttura semplice, più simile a una fortezza che a un tempio, l'edificio a due piani era stato innalzato dalle mani dei monaci stessi, costruito in pietra da loro scavata in una cava vicina. L'edificio principale racchiudeva al piano superiore gli alloggi dei monaci e al piano inferiore la sala da pranzo comune, la sala per il riscaldamento, l'infermeria e la cucina. Ciascun monaco aveva la propria cella, arredata solamente con un materasso di paglia. Ciascuna cella aveva una finestra aperta all'aria tutto l'anno. Non vi erano porte alle celle né ad alcuna stanza. L'edificio principale aveva un portone all'ingresso, anche se Rhys spesso si era domandato perché si fossero presi questo disturbo, dato che non era mai sbarrato.

I monaci non avevano paura di essere derubati. Perfino i kender passavano accanto al monastero alzando le spalle e sbadigliando. Tutti sapevano che i monaci di Majere non avevano cripte con tesori, neanche un singolo centesimo, poiché non era loro permesso maneggiare soldi. Non avevano beni, niente che valesse la pena di rubare per chi non fosse un lupo amante della carne di pecora.

Girando attorno all'edificio fino alla porta d'ingresso, Rhys si imbatté in uno strano carro parcheggiato all'esterno. Era appena arrivato, a quanto pareva, poiché due giovani monaci stavano staccando i cavalli da tiro per condurli a mangiare e a riposarsi, in attesa di una bella strigliata.

Che i cavalli venissero staccati era un brutto segno, pensò Rhys, poiché significava che gli intrusi si sarebbero fermati. Girò sui tacchi e si allontanò, dirigendosi verso il monastero. Non aveva alcun desiderio di incontrare questi visitatori. Non era minimamente curioso nei loro riguardi. Non aveva motivo di pensare che queste persone avessero qualcosa a che vedere con lui e pertanto rimase sbalordito quando udì una voce chiamarlo.

«Fratello Rhys! Fermati un attimo. Sei convocato dal Maestro.»

Rhys si arrestò, tornando a guardare verso il carro. I due monaci

novizi, che stavano guidando i cavalli nella stalla, si inchinarono nel passargli accanto, poiché lui era un maestro d'arme, chiamato Maestro di Disciplina. Lui si inchinò in risposta e proseguì. Lui e il monaco che l'aveva chiamato (che era il Maestro della Casa) si inchinarono contemporaneamente, per riflettere la loro parità di livello.

«I visitatori sono qui per vedere te, fratello», disse il monaco. «Adesso sono dal Maestro. Devi raggiungerli.»

Rhys annuì per dire che aveva capito. Aveva domande da fare, naturalmente, ma i monaci si astenevano da ogni parola non necessaria e, poiché le sue domande avrebbero presto trovato risposta, non vi era bisogno di avviare una conversazione. I due monaci si inchinarono di nuovo, e Rhys entrò nel monastero, mentre il Maestro della Casa, che sovrintendeva alla gestione quotidiana del monastero, andò avanti con le sue attività.

Il superiore del monastero era chiamato semplicemente Maestro. Aveva un ufficio non lontano dall'area comune. L'ufficio non era privato, poiché fungeva anche da biblioteca del monastero e da aula scolastica. La stanza senza finestre era arredata con diversi banchi di legno di costruzione semplice e solida e con sgabelli di legno. Contornavano le pareti scaffali pieni di libri e di rotoli. La stanza odorava di cuoio e pergamena e inchiostro e dell'olio che i monaci strofinavano sul legno dei banchi.

Il Maestro era il monaco più anziano. Ottant'anni di età, viveva nel monastero da oltre sessanta di quegli anni, essendovi entrato all'età di sedici anni. Sebbene rispondesse al Profeta di Majere, che era il capo di tutti i monaci di Majere in tutto il continente di Ansalon, il Maestro aveva incontrato il Profeta soltanto una volta, vent'anni prima, nel giorno in cui era stato consacrato Maestro.

Due volte l'anno il Maestro redigeva una relazione scritta sugli affari del monastero, una lettera che veniva recapitata al Profeta da uno dei monaci. Il Profeta rispondeva con una lettera che confermava il ricevimento della relazione, e questo era l'unico scambio che avessero i due fino alla lettera successiva. Non vi erano andirivieni fra i monasteri, né scambi di notizie fra un monastero e l'altro. Tanto isolati erano i monasteri che i monaci di uno avevano spesso scarse conoscenze su dove fosse ubicato un altro. I monaci itineranti avevano il permesso di sostare in un monastero, ma i più sceglievano di non farlo, poiché, quando uscivano nel mondo, di solito per un viaggio personale e spirituale, avevano l'ordine di camminare fra la gente.

I monaci di Majere non avevano interesse per notizie dei loro confratelli. Non avevano interesse per la politica di nessuna nazione, non si schieravano in alcuna guerra o conflitto e, per questo motivo veniva loro chiesto spesso di fare da negoziatori di pace o da giudici nelle dispute. Le relazioni annuali redatte dal Maestro erano spesso

poco più che un'annotazione delle morti tra i confratelli, una registrazione di coloro che erano entrati di recente e di coloro che erano usciti nel mondo. Vi era anche una breve descrizione delle condizioni atmosferiche e di come queste avessero influito sulle coltivazioni o sul raccolto, nonché delle eventuali aggiunte o variazioni apportate agli edifici del monastero.

I cambiamenti e i rivolgimenti del mondo esterno avevano un effetto tanto scarso sul monastero che una lettera scritta dal Maestro di un monastero nel 4000 PC sarebbe parsa simile a una redatta dal Maestro dello stesso monastero secoli dopo.

Rhys arrivò nell'ufficio e trovò nella stanza tre persone col Maestro: un uomo e una donna di mezza età, che apparivano afflitti e a disagio; e un giovane, che indossava le vesti di chierico di Kiri-Jolith, il quale sorrideva, a proprio agio. Rhys si fermò sulla soglia. Aveva l'impressione che in quelle persone vi fosse qualcosa di familiare, gli sembrava di conoscerle. Rhys attese in silenzio che il Maestro lo notasse.

Il Maestro ostentava lunghi capelli grigi che gli ricadevano sulle spalle. Aveva il viso raggrinzito come una mela d'inverno, con gli zigomi alti, la mascella forte e il naso prominente. Aveva gli occhi scuri e penetranti. Era un Maestro di Disciplina e nel monastero non vi era un monaco, nemmeno Rhys, che potesse superarlo nel combattimento.

Il Maestro stava ascoltando pazientemente l'uomo di mezza età, il quale parlava tanto rapidamente che Rhys non riusciva a distinguere quell'accozzaglia di parole. La donna stava in piedi accanto a lui in silenzio e annuiva per dirsi d'accordo, gettando di quando in quando un'occhiata ansiosa verso il giovane. La voce e il modo di parlare dell'uomo erano familiari a Rhys. Finalmente il Maestro guardò verso di lui e Rhys si inchinò. Gli occhi del Maestro tremolarono in risposta, ma lui continuò a rivolgere la sua piena attenzione ai visitatori.

Finalmente l'uomo di mezza età si fermò per riprendere fiato. La donna si asciugò gli occhi. Il giovane sbadigliò, apparentemente annoiato. Il Maestro si volse verso Rhys.

«Venerabile», disse Rhys, inchinandosi profondamente verso il Maestro. Si inchinò di nuovo verso gli sconosciuti. «Compagni viandanti.»

«Questi sono i tuoi genitori», annunciò il Maestro senza preamboli, rispondendo alla domanda che Rhys non aveva espresso. «E questo è il tuo fratello minore, Lleu.»

4

Rhys rivolse verso di loro il suo sguardo calmo. «Papà, mamma», disse educatamente. «Lleu.» Si inchinò di nuovo.

Suo padre si chiamava Petar, sua madre Brandwyn. Suo fratello, Lleu, era un bambino quando lui se n'era andato di casa.

Il volto di suo padre arrossì di collera. «Dopo quindici anni, è tutto quello che hai da dire ai tuoi genitori?»

«Zitto, Petar», lo rabbonì la madre, posando la mano sul braccio del marito. «Che cosa dovrebbe dire Rhys? Noi siamo degli sconosciuti per lui.»

Rivolse a Rhys un lieve sorriso. Non era in collera, come il padre, soltanto stanca per *il* viaggio, e sconvolta per qualche guaio che l'aveva indotta a percorrere tutta quella distanza per andare a cercare un figlio che a malapena ricordava, un figlio che non aveva mai capito.

Bran, il primogenito, era stato il suo preferito. Il piccolo Lleu, il suo beniamino. Rhys era il bambino di mezzo che non si era mai inserito bene. Era il bambino tranquillo, il bambino «diverso». Perfino di aspetto era diverso, con gli occhi scuri e i capelli neri e il corpo snello e asciutto; un forte contrasto con i fratelli biondi dalle ossa grosse.

Il padre guardò Rhys da sotto le sopracciglia aggrottate. Rhys sostenne il suo sguardo, e il padre abbassò gli occhi. Petar Mason, ormai con i capelli grigi ma dai capelli di stoppa in gioventù, non si era mai sentito a proprio agio con Rhys. Anche se Petar adorava la moglie, forse persisteva in lui qualche dubbio, forse nemmeno riconosciuto, sul fatto che il figlio di mezzo, tanto diverso dagli altri due, non fosse realmente sua progenie. Rhys era evidentemente figlio di sua madre, poiché aveva preso dalla famiglia di lei. Gli zii erano tutti uomini scuri e asciutti. Del padre lui non aveva niente. Ciò nonostante, la madre trovava difficile amare quel bambino, che parlava raramente e non rideva mai.

Rhys non serbava animosità nei confronti dei genitori. Capiva. Aveva sempre capito. Attese in silenzio paziente che gli spiegassero il motivo della loro visita. Anche il Maestro attese in silenzio, poiché aveva detto tutto quanto fosse necessario. La madre di Rhys guardò ansiosa il padre, che era in agitazione, snervato. Il silenzio si fece fastidioso, almeno per i visitatori. I monaci talvolta passavano giornate intere senza parlare, e né il Maestro né Rhys ne erano infastiditi. Fu il fratello minore alla fine a parlare.

«Vogliono parlarti di me, Rhys», spiegò Lleu con un tono disinvolto, eccessivamente familiare, irritante. «E non possono con me

qui. Vado a fare un giro in cortile. Col vostro permesso, naturalmente», soggiunse, rivolgendosi con un sorriso al Maestro. «Anche se non penso che voi abbiate molto da nascondere. C'è qualche possibilità che il vostro Dio Insetto mi procuri un bicchiere di liquore dei nani?»

«Lleu!» esclamò il padre, inorridito.

«Immagino di no.» Lleu fece l'occhiolino a Rhys e uscì dalla biblioteca per andare a bighellonare, fischiettando un motivetto osceno.

Rhys e il Maestro si scambiarono occhiate. Majere era chiamato da alcuni Dio Mantide, poiché la mantide religiosa era sacra a Majere ed era usata dal dio come suo simbolo, poiché la mantide sembra essere sempre nell'atto di pregare, restando ferma e zitta, ma ha la capacità di attaccare rapidamente la preda. Il giovane era, stando al suo abbigliamento, un chierico di Kiri-Jolith. Certamente non si comportava da chierico di Kiri-Jolith, il quale era severo e serio e non avrebbe tollerato un sacrilegio quale chiamare Majere «Dio Insetto».

«Chiedo scusa, Maestro», disse Petar, e il colore rosso del volto gli si accentuò, ma adesso per l'imbarazzo, non per la collera. Si deterse il viso con la manica. «Nessuno dei miei figli è stato educato a parlare con quel tono ai sacerdoti. Tu lo sai, Rhys.»

Rhys lo sapeva. Suo padre, la cui madre era stata chierica di Paladine, era sempre stato rispettoso degli dèi e di ogni sacerdote. Perfino nell'epoca in cui gli dèi se n'erano andati, Petar aveva insegnato ai suoi ragazzi a conservarli nel cuore.

«Lleu è cambiato, Rhys», esordì Brandwyn, con voce tremante. «È per questo che siamo venuti qui. Noi... noi non lo riconosciamo più! Passa il suo tempo nelle taverne, a bere e a fare baldoria e a bazzicare un gruppo di giovani furfanti e prostitute. Perdonatemi, padre», soggiunse, arrossendo, «se dico queste cose».

Gli occhi scuri del Maestro tremolarono di divertimento. «Noi monaci di Majere facciamo voto di castità, ma non siamo ignari della vita. Capiamo ciò che avviene fra un uomo e una donna, e nella maggior parte dei casi lo approviamo. Altrimenti saremmo presto a corto di monaci.»

I genitori di Rhys sembravano perplessi riguardo a questo discorso. Lo trovavano vagamente sconcertante.

«Vostro figlio, stando al suo abbigliamento, è un chierico di Kiri-Jolith», osservò il Maestro.

«Non per molto», disse gravemente Petar. «I chierici lo hanno scacciato. Lui ha violato molte loro leggi. Non dovrebbe indossare quelle vesti, ormai, ma sembra divertirsi a rendersi sciocco.»

«Noi non sappiamo che fare», soggiunse Brandwyn con un groppo alla gola. «Abbiamo pensato che forse Rhys potrebbe parlargli...»

«Dubito di avere molta influenza su un fratello che evidentemente non ha alcun ricordo di me», commentò dolcemente Rhys.

«Male non può fargli», disse il padre, sul punto di incollerirsi di nuovo.

«Per favore, Rhys», supplicò la madre. «Siamo disperati. Non sappiamo dove sbattere la testa!»

«Certamente, gli parlerò», disse gentilmente Rhys. «Volevo soltanto avvertirvi di non aspettarvi troppo. Ma farò di più che parlargli. Pregherò per lui.»

I suoi genitori parvero sollevati, speranzosi. Il Maestro offrì loro una camera per la notte e li invitò a condividere il semplice pasto serale dei monaci. I genitori di Rhys accettarono con gratitudine e andarono in camera a riposarsi, esausti per il viaggio e per la loro ansia.

Rhys stava per andare alla ricerca del fratello quando si sentì toccare lo spirito, in maniera chiara come sentirsi toccare il braccio.

«Sì, Maestro?»

«Lleu è la propria ombra», disse il Maestro.

Rhys rimase sbigottito, turbato. «Che cosa volete dire, Venerabile?»

«Non lo so», ammise il Maestro aggrottando la fronte. «Non ne sono sicuro. Non ho mai visto niente di simile. Devo pensarci su.» Rivolse lo sguardo verso Rhys, ed era uno sguardo serio, penetrante. «Parlagli, fratello, in ogni caso. Ma stai attento.»

«È giovane e pieno di buonumore, Maestro», disse Rhys. «La vita di un chierico non è per tutti.»

«C'è qualcosa di più», lo avvertì il Maestro. «Molto di più. Stai attento, Rhys», disse, ed era insolito per lui pronunciare il nome di Rhys. «Io mi dedico alle mie preghiere, se hai bisogno di me.»

Il Maestro si sedette a gambe incrociate sul pavimento dell'ufficio. Posandosi le mani sulle ginocchia, chiuse gli occhi. Sul volto del vecchio discese un'aria di riposo pacifico. Era col suo dio.

Majere non aveva luoghi di culto formali, né templi pieni di panche, né altari. Il mondo è il tempio di Majere, il cielo il suo grande soffitto a volta, le colline erbose le sue panche, gli alberi i suoi altari. Non si cercava il dio dentro un ambiente formale ma si guardava dentro di sé, dovunque ci si trovasse.

Rhys lasciò il Maestro alle sue preghiere e uscì a cercare il fratello. Non ne vide traccia, ma udendo abbaiare i cani Rhys si diresse da quella parte. Voltando l'angolo del deposito, giunse in vista dell'ovile e lì vi era suo fratello.

Le pecore erano tutte ammassate assieme all'estremità opposta del recinto. Atta si trovava fra Lleu e le pecore. La cagna aveva gli orecchi all'indietro, muoveva la coda lentamente da un lato all'altro, teneva le

zampe rigide e scopriva i denti.

«Bestia schifosa!» Lleu imprecava contro di lei. «Vai fuori dai piedi!»

Fece per scalciare selvaggiamente ma Atta fece un lieve balzo di lato, evitando facilmente lo stivale dell'uomo. Furioso, Lleu cercò di colpirla con la mano.

Atta gli diede un morso e Lleu emise un grido di dolore. Tirò indietro la mano, guardando con rabbia il taglio rosso che ne percorreva il dorso.

«Atta, stai giù», ordinò Rhys.

Con sua sorpresa, Atta rimase in piedi, tenendo gli occhi marroni fissi su Lleu. La cagna ringhiò, arricciando il labbro.

«Atta, giù!» disse di nuovo Rhys, severamente.

Atta si stese sul ventre. Sapeva da questo tono insolitamente forte che Rhys era contrariato. La cagna rivolse al padrone uno sguardo supplichevole come per dire: «Non ti arrabbieresti se capissi.» Spostò lo sguardo attento di nuovo verso Lleu.

«Quel cane demoniaco mi ha aggredito!» gridò Lleu, col volto contorto da uno sguardo torvo. Teneva l'altra mano su quella ferita, massaggiandosela. «Quella bestia è cattiva. Bisognerebbe tagliarle la gola.»

«Il compito del cane è proteggere le pecore. Tu non dovevi infastidirle, e nemmeno dovevi cercare di scalciarla o colpirla. Quel morso è stato un avvertimento, non un attacco.»

Lleu guardò la cagna con occhio torvo, quindi mormorò qualcosa e distolse lo sguardo. Atta continuò a osservarlo con circospezione, e gli altri cani erano desti e stavano in allerta, col pelo intorno al collo sollevato. La cagna madre diede dei morsi ai cuccioli, che volevano giocare, facendo loro sapere che questo era il momento di stare seri. Rhys trovò strana la reazione dei cani. Si sarebbe pensato che vi fosse un lupo in cerca di preda.

Rhys scrollò il capo. Non era un esordio favorevole a una conversazione confidenziale tra fratelli.

«Fammi vedere dove ti ha morso», propose Rhys. «L'infermiere ha degli unguenti che possiamo metterci su per impedire che si infetti, anche se in genere i morsi di cani guariscono in maniera pulita. Più pulita dei morsi umani.»

«Non è niente», disse Lleu con tono imbronciato. Continuò a premersi la mano sulla ferita.

«Ha i denti aguzzi», disse Rhys. «Il taglio sanguinerà.»

«No, davvero. È solo un graffio. Io ho avuto una reazione eccessiva.» Lleu infilò le mani nelle maniche della veste sacerdotale che non aveva più il diritto di portare. Soggiunse, con una smorfia: «Presumo che papà ti abbia mandato fuori a farmi la predica sui miei

peccati».

«Se è così, resterà deluso. Non sta a me dire a qualcun altro come vivere la propria vita. Ti darò dei consigli, se saranno richiesti, ma nient'altro.»

«Bene, allora, fratello, i tuoi consigli non sono richiesti», tagliò corto Lleu.

Rhys alzò le spalle, in segno di accettazione.

«Voi confratelli qui che fate per divertirvi?» domandò Lleu, dando un'occhiata inquieta al campo di addestramento. «Dov'è la cantina? Voi monaci fate tutti il vostro vino, così mi dicono. Andiamo a stappare una bottiglia.»

«Il vino che facciamo lo usiamo per scopi medicinali», spiegò Rhys, soggiungendo, mentre Lleu strabuzzava gli occhi per il disgusto: «Mi pare di ricordare che da bambino ti piacesse sentire racconti di battaglie e guerrieri. Da chierico di Kiri-Johth sei un guerriero addestrato. Forse ti interessa apprendere qualche nostro metodo di combattimento?».

A Lleu si illuminò il volto. «Ho sentito dire che voi monaci avete uno stile poco ortodosso. Non usate armi, soltanto le mani. È vero?»

«In un certo senso», disse Rhys. «Vieni con me nei campi. Ti darò una dimostrazione.»

Fece un gesto ad Atta, congedandola dal servizio e rimandandola con gli altri cani. Lleu si unì a lui e si diressero verso il campo di addestramento. Rhys udì dietro di sé uno zampettare e voltò la testa.

Atta lo stava seguendo. Di nuovo aveva disobbedito al suo comando.

Rhys si fermò. Non disse niente, si limitò ad accigliarsi, in modo che lei vedesse dalla sua espressione che non era contento. Fece un gesto energico, indicando il recinto.

Atta mantenne la posizione. I suoi occhi marroni incrociarono quelli di lui. Sapeva che gli stava disobbedendo. Gli stava chiedendo di fidarsi di lei.

Rhys rammentò un altro caso in cui lui e Atta stavano cercando una pecora smarrita nel mezzo di una fitta nebbia. Lui le aveva ordinato di scendere a valle, pensando che l'animale seguisse il percorso più facile. Atta si era rifiutata, insistendo ostinatamente per salire lungo la collina. Rhys si era fidato di lei, e Atta aveva avuto ragione.

Lleu rideva. «Chi dei due è stato addestrato?» domandò con un sorriso malizioso.

Rhys guardò Lleu, rammentò l'osservazione del Maestro. *Lleu è la propria ombra.* Rhys continuava a non capire, ma forse Atta vedeva più chiaramente di lui nella nebbia.

Rhys fece il gesto che diceva al cane di stare alle sue calcagna.

Allungò la mano e toccò leggermente Atta sulla testa, facendole sapere che tutto andava bene.

Atta gli ficcò il naso nella palma della mano, quindi rimase indietro di un passo, trotterellando tranquillamente alle sue calcagna.

«Tu porti una spada, vedo», disse Rhys al fratello. «Sei bravo a usarla?»

Lleu si lanciò in un resoconto entusiastico dell'addestramento con i cavalieri di Solamnia. Rhys osservò il fratello parlare, guardandolo da vicino, ascoltando soltanto in parte metà le sue parole e cercando di vedere ciò che avevano visto il Maestro e Atta. Si rese conto, mentre camminavano, di avere già percepito che in Lleu qualcosa non andava. Altrimenti non l'avrebbe condotto nei campi per mostrargli l'arte della disciplina benevola. Rhys avrebbe potuto condurre il fratello nel cortile di esercitazione, dove facevano pratica i monaci, ma aveva preferito di no.

Il cortile di esercitazione non era un luogo sacro, se non per il fatto che tutti i luoghi sono sacri a Majere, e non era nemmeno segreto. Eppure Rhys si sentiva più a suo agio col fratello fuori all'aperto, lontano dal monastero. Ombra o no, Lleu era un influsso fastidioso, che forse si sarebbe dissipato nella brezza rinfrescante, sotto il cielo limpido.

«È vero che noi non usiamo armi fatte d'acciaio», spiegò Rhys, in risposta alla domanda precedente. «Usiamo però delle armi, quelle che ci forniscono la natura e Majere.»

«Per esempio?» lo incalzò Lleu.

«Per esempio questa.» Rhys indicò l'emmide.

«Un bastone?» Lleu diede un'occhiata severa alla lunga e sottile asta di legno. «Contro una spada? Neanche una possibilità in tutto l'Abisso!»

«Proviamo», lo invitò Rhys indicando con un gesto la spada che il fratello portava al fianco. «Sguaina la tua arma e vienimi incontro.»

«Non è proprio equo...» protestò Lleu. Con un gesto indicò loro due. «Siamo della stessa altezza, ma io sono più pesante di te. Sono più grosso di spalle, più muscoloso. Potrei farti male.»

«Correrò il rischio», insistette Rhys.

Di carnagione scura, snello, non aveva carne in eccesso. Era tutto ossa, tendini e muscoli, mentre nel fratello poteva vedere i segni rivelatori della sua vita dissipata. I muscoli di Lleu erano flaccidi, il volto aveva un colore pallido, malsano.

«Benissimo, allora, fratello», sorrise Lleu. «Ma non dire che non ti avevo avvertito... specialmente quando ti staccherò il braccio.»

Rilassato e sicuro di sé, Lleu sguainò la spada e assunse la posizione di combattimento, con l'arma nella mano destra. Atta era stesa a terra all'ombra di un albero. Vedendo quell'uomo in procinto

di aggredire il suo padrone, ringhiò e si alzò.

«Atta, seduta», comandò Rhys. «Va tutto bene», soggiunse per rassicurazione.

Atta si sedette, ma evidentemente non era contenta, poiché non si mise a sonnecchiare, come avrebbe fatto se lui fosse stato lì a fare pratica di tecniche di combattimento con un altro monaco. Rimase sveglia, vigile, con lo sguardo fisso sul padrone. Rhys rivolse la sua attenzione di nuovo al fratello. Vedendo Lleu con la spada in mano, Rhys si rammentò del morso della cagna. Guardò con preoccupazione la mano del fratello, sperando che non gli facesse troppo male.

Lleu aveva cercato di colpire Atta con la mano destra, la mano che reggeva l'arma. Rhys vedeva molto chiaramente i segni lasciati dai denti di Atta. La cagna non aveva morsicato forte l'uomo, solo quel tanto che bastava per indurlo a pensarci bene prima di avvicinarla. Comunque la ferita appariva profonda, anche se non aveva sanguinato molto, a quanto pareva, poiché non vi erano macchie di sangue sulla pelle né sulla manica della veste. Rhys non vedeva bene la ferita, poiché la mano del fratello continuava a muoversi, ma notò che aveva un aspetto insolito, più di livido che di taglio, poiché la ferita aveva uno strano colore viola-bluastro.

Rhys rimase tanto sconcertato da questo fatto che continuò a fissare la ferita, anziché osservare il fratello, e fu colto di sorpresa quando Lleu balzò all'improvviso contro di lui, abbassando la spada con un movimento di taglio, inteso a sfondare un elmo o un cranio e concludere in fretta il combattimento.

Lleu mise nel colpo tutta la sua forza. Rhys, tenendo l'emmide con entrambe le mani, sollevò il bastone sopra la testa per opporsi alla spada. La lama colpì l'emmide. Il bastone resistette, anche se l'impatto di quel colpo devastante scosse le braccia di Rhys e si riverberò in tutto il corpo. Rhys sentì la forza del colpo perfino nei denti. A quanto pareva, aveva giudicato male il fratello. Quei muscoli non erano tanto flaccidi come sembravano.

Il volto di Lleu si contorse in un ringhio. I muscoli delle braccia gli si gonfiarono, gli occhi gli brillarono. Si aspettava che la lama facesse a pezzi quel bastone fragile, ed era irritato e frustrato perché il suo attacco era stato respinto. Sollevò la spada sopra la testa, intendendo colpire di nuovo il bastone.

Rhys scattò con i piedi nudi: prima uno, poi l'altro, colpendo Lleu al plesso solare.

Lleu gemette e si accartocciò, lasciando cadere la spada.

Rhys indietreggiò, aspettando che il fratello si riprendesse.

«Mi hai colpito con i piedi!» ansimò Lleu, drizzandosi lentamente e massaggiandosi lo stomaco.

«Già», rispose Rhys.

«Ma...» Lleu esitò. «Non è valido!»

«Forse no in un torneo di cavalieri», concordò educatamente Rhys. «Ma se io combatto per salvarmi la vita, uso ogni arma a mia disposizione. Raccogli la spada. Riprovaci se vuoi.»

Lleu afferrò la spada e si scagliò contro Rhys. La lama della spada ebbe un bagliore rosso sotto il sole calante. Lleu portò colpi di punta e di taglio, combattendo più con forza che con abilità, poiché lui era un chierico, che solo di recente era giunto a maneggiare la spada, non un cavaliere addestratosi per gran parte della vita.

Rhys non fu mai in pericolo. Avrebbe potuto concludere il combattimento quasi prima che incominciasse con un colpo di punta al ventre, una percossa alla testa o un altro calcio ben mirato. Non voleva far del male al fratello, ma ben presto vide che Lleu non aveva simili remore. Lleu era oltraggiato, ferito tanto nell'orgoglio quanto nel corpo. Con pazienza, Rhys parò i colpi di Lleu, che si facevano sempre più frenetici e disperati, e attese la sua occasione.

Abbassandosi per schivare uno dei colpi di taglio portati con traiettoria arcuata da Lleu, Rhys infilò l'emmide tra le gambe del fratello, sgambettandolo. Lleu cadde pesantemente sulla schiena. Riuscì a trattenere la spada, ma uno strattone dell'emmide fece volare in aria l'arma mandandola a cadere nell'erba vicino ad Atta.

Lleu imprecò e balzò in piedi.

«Atta, fai la guardia», comandò Rhys, indicando la spada.

La cagna balzò in piedi, sistemandosi davanti all'arma.

La mano di Lleu scattò verso la cintola. Estraendo un coltello, balzò verso la cagna.

Rhys afferrò la mano che teneva il coltello e strinse l'avambraccio di Lleu, premendo le dita in profondità nelle parti molli del polso.

La mano di Lleu di botto si afflosciò. Il coltello cadde a terra.

Rhys si chinò, raccolse il coltello e se lo infilò alla cintola.

«La paralisi è solo temporanea», spiegò Rhys al fratello, che fissava la mano sbalordito e ammutolito per la sorpresa. «Entro qualche minuto ti ritornerà la sensibilità alle dita. Questo era un combattimento amichevole. Almeno così pensavo io.»

Lleu si accigliò, quindi parve vergognarsi. Carezzandosi la mano inutilizzabile, indietreggiò, allontanandosi dalla cagna.

«Volevo solo spaventare quel cagnaccio pulcioso, tutto qui. Non gli avrei fatto del male.»

«Questo è vero», disse Rhys. «Non avresti fatto del male ad Atta. Adesso saresti steso a terra con la gola squarciata.»

«Mi sono lasciato trasportare, ecco tutto», proseguì Lleu. «Ho dimenticato dov'ero, pensavo di trovarmi sul campo di battaglia.» Soggiunse freddamente: «Posso riavere la mia spada e il mio coltello? Prometto di trattenermi».

Rhys gli porse il coltello. Recuperando la spada e sottraendola alla custodia della cagna, la diede al fratello, che la prese con la mano sinistra. Lleu guardò l'arma, accigliandosi: «Continuo a pensare che avrei dovuto spezzare quel tuo bastone. Questa maledetta lama deve essere smussata. La farò affilare quando torno a casa».

«Non c'è niente che non vada nella lama», disse Rhys.

«Bah! Certo che c'è!» esclamò Lleu con scherno. «Non mi dirai che quello stecco resiste a una spada lunga!»

«Questo "stecco" ha resistito a innumerevoli spade nell'arco di cinquecento anni», rispose Rhys. «Vedi queste intaccature?» Sollevò il bastone per farlo esaminare da Lleu. «Sono state fatte da spade e mazze e ogni genere di armi d'acciaio. Nessuna l'ha spezzato e nemmeno danneggiato granché.»

Lleu parve disorientato. «Avresti potuto dirmi che questo maledetto bastone era magico. Per forza ho perso!»

«Non sapevo che fosse una questione di vincere o perdere», ribatté Rhys dolcemente. «Pensavo fosse una dimostrazione di tecniche di combattimento.»

«Come ho detto, mi sono lasciato trasportare», mormorò Lleu. Dimenò la mano destra. Adesso riusciva muovere le dita e infilò la spada nel fodero. «Penso che basti come dimostrazione per oggi. Quand'è che si mangia qui? Sto morendo di fame.»

«Fra poco», rispose Rhys.

«Bene. Vado a lavarmi. Ci vediamo a cena.» Lleu si girò, poi gli venne in mente qualcos'altro e si voltò di nuovo. «Ho sentito dire che voi monaci vivete solo di erbe e bacche. Non è vero, spero.»

«Avrai una buona cena», lo rassicurò Rhys.

«Ci conto!» Lleu lo salutò con un gesto e si allontanò. Apparentemente era tutto dimenticato, perdonato.

Lleu si fermò perfino per scusarsi con Atta, grattandole la testa. La cagna accettò la carezza, ma solo dopo un cenno col capo da parte di Rhys, e si scrollò tutta nel momento in cui Lleu si allontanò, come per togliersi ogni traccia di lui. Trotterellando verso Rhys, gli premette il muso sulla gamba e lo guardò con i suoi espressivi occhi marroni.

«Che c'è, ragazza?» domandò Rhys, frustrato. La strofinò dietro gli orecchi. «Che cos'hai contro di lui, a parte il fatto che è giovane e incosciente e ha un'opinione troppo alta di sé? Vorrei che tu potessi farmi sapere ciò che pensi. D'altronde, c'è un motivo per cui gli dèi hanno fatto gli animali muti.»

Lo sguardo turbato di Rhys seguì la figura di suo fratello che avanzava sul prato. «Noi non potremmo sopportare di sentire le verità che ci direste.»

5

Rhys non ritornò subito al monastero. Lui e Atta andarono al torrente che forniva acqua a uomini e bestie e si sedettero sull'erba sotto i salici. Atta si rotolò su un fianco e si mise a dormire, esausta per i rigori di una giornata trascorsa a fare la guardia prima alle pecore e poi al suo padrone. Seduto a gambe incrociate sulla riva, Rhys chiuse gli occhi e si diede al proprio dio, Majere. I sospiri del vento tra i rami dei salici e il dolce canto serale dei fringuelli si mescolavano al ridacchiare del torrente, alleviando le preoccupate congetture sullo strano comportamento del fratello di Rhys.

Malgrado il fatto che lui non avesse impartito lezioni al fratello e non gli avesse cambiato la vita all'istante, come suo padre aveva sperato, Rhys non riteneva di avere fallito. I monaci di Majere non vedono la vita in termini di successo e fallimento. Non si fallisce mai in un compito. Semplicemente non si ha successo. E poiché ci si sforza sempre di avere successo, fintanto che si prosegue lo sforzo non si può mai fallire veramente.

Né Rhys provava risentimento verso i genitori per avere scaricato questa responsabilità addosso a lui: a un figlio a cui probabilmente non pensavano più da quindici anni. Vedeva che erano disperati. Rhys si sentiva male perché avrebbe dovuto dire loro che lui non poteva farci niente. Avrebbe prima parlato col Maestro, naturalmente, ma Rhys sapeva che cosa gli avrebbe detto il monaco anziano. Lleu era adulto. Aveva scelto il suo cammino da percorrere. Poteva essere persuaso con consigli saggi e con l'esempio, ma se ciò non lo trasformava, nessuno aveva il diritto di sbarrargli la strada o di costringerlo a mutare cammino o a cambiare direzione, anche se tale cammino fosse stato autodistruttivo. Lleu doveva scegliere di cambiare, altrimenti sarebbe tornato presto sulla stessa strada. Così insegnava Majere, e così credevano i monaci.

Suonò la campana che annunciava l'ora della cena. Rhys non si mosse. I monaci avevano l'obbligo di essere presenti a colazione, quando si discutevano eventuali questioni legate al monastero. L'ora della cena era informale e coloro che preferivano continuare a meditare o a lavorare avevano il permesso di farlo. Rhys sapeva di dover partecipare, ma lo infastidiva abbandonare la sua solitudine pacifica.

Suo fratello e i suoi genitori sarebbero stati lì e si sarebbero aspettati che lui sedesse con loro. L'incontro sarebbe stato fastidioso. Avrebbero voluto parlare con lui di suo fratello, ma sarebbero stati riluttanti a discutere di Lleu in presenza degli altri monaci. E così la loro conversazione si sarebbe limitata a questioni familiari: le attività

lavorative del padre, la notizia della nascita dell'ultimo nipote da parte di sua madre. Poiché Rhys non sapeva niente di tutto questo, e in verità non gli interessava, non avrebbe dato alcun contributo. Loro non sarebbero stati particolarmente interessati alla sua vita. La conversazione si sarebbe inceppata e prima o poi smorzata in un silenzio teso.

«Io sono più utile qui», si disse Rhys.

Rhys rimase col suo dio, unendosi a lui; la mente dell'essere umano si liberava del corpo per toccare la mente della divinità, un contatto che il Maestro paragonava alla manina minuscola del neonato che si agita e trova e stringe forte un dito della mano enorme di suo padre. Rhys presentò a Majere le proprie preoccupazioni riguardo a Lleu, passando al vaglio i molti interrogativi nella sua mente e in quella del dio, sperando di trovare risposte, sperando di trovare qualche modo per essere d'aiuto.

Discese tanto in profondità nel suo stato meditativo che perse ogni cognizione del tempo. A poco a poco, una fitta fastidiosa, come l'inizio di un mal di denti, divenne tanto irritante che Rhys fu costretto a prestarvi attenzione. Provando una vera riluttanza e tristezza per essere costretto a ritornare nel mondo degli uomini, si separò dal dio. Aprì gli occhi, percependo che qualcosa non andava.

Dapprima non riuscì a capire che cosa. Tutto sembrava a posto. Il sole era tramontato, era calata l'oscurità. Atta dormiva pacificamente sull'erba. Niente cani che abbaiassero, niente allarmi dall'ovile o dalla stalla, niente odore di fumo che indicasse un incendio. Eppure qualcosa non andava.

Rhys balzò in piedi, e il suo movimento improvviso fece sussultare Atta, che si rigirò sul ventre, gli orecchi tesi, gli occhi spalancati.

Allora Rhys capì. La campana dell'addestramento con le armi non aveva suonato.

Rhys per un attimo dubitò di se stesso. Il suo orologio interno poteva ben essere stato sballato dal suo profondo stato meditativo. Eppure un'occhiata alla posizione della luna e delle stelle gli confermò il suo calcolo. In tutti i quindici anni che aveva trascorso al monastero e in tutti gli anni di esistenza del monastero stesso la campana dell'addestramento aveva suonato ogni sera alla stessa ora immancabilmente.

Rhys fu colto dalla paura. L'addestramento era una parte importante della disciplina praticata dai monaci. Un'interruzione dell'addestramento poteva essere normale in qualunque altro luogo. Un'interruzione nell'addestramento dei monaci era devastante, catastrofica. Rhys raccolse l'emmide e con Atta ritornò di corsa al monastero. Aveva una visione notturna ben sviluppata per il fatto di

dover fare pratica con le armi nell'oscurità profonda durante i mesi invernali, e conosceva ogni centimetro di terreno. Sapeva (e una volta gli era capitato) ritrovare la strada di ritorno in una nebbia fitta nella notte più buia. Questa sera la luce argentea di Solinari illuminava il cielo scuro e le stelle vi aggiungevano la loro pallida radiosità. Rhys vedeva chiaramente la strada.

Fu sul punto di ordinare ad Atta di tornare all'ovile. Decise invece, quando aveva ormai il comando sulle labbra, di tenerla con sé, almeno fino a quando avesse saputo che cosa non andava.

Arrivò nel cortile del monastero e trovò tutto silenzioso e pacifico: brutto segno. I monaci dovevano essere nel campo di addestramento, ad ascoltare un maestro dare dimostrazione di una tecnica oppure a fare pratica con i compagni. Rhys avrebbe dovuto udire il rumore dei colpi di emmide e di asta, i grugniti degli sforzi, i tonfi quando un compagno ne abbatteva un altro. E per tutto il tempo le voci dei maestri che rimproveravano, correggevano, lodavano.

Rhys si guardò rapidamente attorno. Una luce gialla fuoriusciva dalle finestre della sala da pranzo dove venivano serviti i pasti ai monaci. Già questo non andava bene. A quest'ora della sera le luci venivano spente, i tavoli erano puliti, i taglieri di legno e le stoviglie, i bollitori e le pentole erano lavati e pronti per la colazione dell'indomani. Rhys si diresse da quella parte, sperando in qualche spiegazione logica. Gli venne in mente che il Maestro poteva essere a colloquio con i suoi familiari e questo avrebbe impedito agli altri monaci di procedere all'addestramento perché lui aveva bisogno della loro assistenza. Un simile evento era completamente fuori norma, ma non fuori dell'ambito delle possibilità.

La porta principale conduceva alla sala di ritrovo del monastero. Rhys vide dalle finestre che era buia, come doveva essere a quest'ora della sera. Spinse la porta per aprirla e stava per entrare quando Atta emise un suono strano: una sorta di gemito spaventato. Rhys abbassò lo sguardo verso di lei, preoccupato. I due lavoravano assieme da cinque anni e lui non l'aveva mai sentita emettere quel rumore. La cagna guardava la stanza oscurata. Rabbrividì e gemette di nuovo.

Lì davanti vi era qualcosa di terribile. Non fuorilegge o predoni o ladri. Non un orso entrato barcollando nell'edificio, com'era accaduto una volta. La cagna avrebbe saputo come reagire in questo caso. Era qualcosa che lei non capiva, ed era terrificante.

Rhys avanzò di un passo, lento e cauto.

Tutto era silenzioso. Nessuna voce si levava e si abbassava con un saggio consiglio. Non si sentivano voci di nessun genere. L'aria era pervasa da un odore fetido, come nella camera di un ammalato.

L'istinto di Rhys era di correre dentro per vedere che cosa fosse successo. La disciplina e l'addestramento frenarono tale impulso. Lui

non aveva modo di sapere che cosa vi fosse lì davanti. Fece un gesto ad Atta per dirle «avvicinati» e la cagna rallentò il passo, si accovacciò e avanzò lentamente al suo fianco. Rhys afferrò l'emmide ed entrò furtivamente nella sala di ritrovo, senza fare alcun rumore con i piedi nudi.

La sala di ritrovo si apriva sulla sala da pranzo. All'interno ardevano luci e Rhys, sebbene non vedesse nulla tranne l'estremità di una panca, udì un rumore debole, un rumore strano, una sorta di mormorio. Non riuscì a distinguere parole, se vi erano parole.

Avanzò con cautela, ascoltando e tenendo d'occhio la sala davanti a sé. Poteva confidare in Atta perché l'avvertisse se qualcuno o qualcosa fosse stato sul punto di balzare contro di lui dal buio. Rhys però non aveva alcuna sensazione della presenza di qualcuno appostato in questa sala. Il pericolo stava nella luce, pareva, non nelle ombre. L'odore nauseabondo si intensificò.

Rhys raggiunse la sala da pranzo. Il fetore lo fece restare senza fiato, e lui si mise la mano sopra il naso e la bocca. La voce mormorante adesso era più forte, ma tanto bassa che lui ancora non riusciva a distinguere ciò che stava dicendo, né riusciva a individuare la persona che parlava. Restando subito dentro la soglia, in modo da poter vedere senza essere visto, Rhys guardò nella sala da pranzo.

Si fermò, inorridito.

Nel monastero vivevano diciotto monaci. Il loro numero era stato maggiore nei tempi passati, oltre quaranta negli anni successivi alla Guerra delle Lance. La popolazione del monastero era diminuita durante la Quinta Era, quando ce n'erano stati soltanto cinque, e soltanto adesso incominciava a riprendersi. I monaci cenavano in fraterna compagnia a un grande tavolo rettangolare costituito da un lungo tavolato di legno disposto su cavalletti di legno. I monaci sedevano su panche di legno, nove su ciascun lato.

In questo giorno vi erano soltanto diciassette monaci, poiché Rhys aveva preferito saltare la cena. Vi erano gli ospiti, però: i genitori e il fratello di Rhys. Si sarebbero seduti a tavola con i monaci, condividendo il loro semplice pasto. Venti persone in tutto.

Di quei venti, diciannove giacevano a terra, morti.

Rhys guardò sconvolto quella scena terribile, la sua disciplina fatta a pezzi, la sua ragione dispersa come le foglie nella tempesta. Si guardò attorno stupefatto, incapace di rendersi conto di quell'orrore, incapace di comprendere ciò che era successo.

Anche se una sola occhiata gli bastò per capire che tutti erano morti, corse verso il Maestro e si inginocchiò accanto a lui, posando la mano sul collo dell'uomo nella remota speranza che potesse ancora rimanere un debole palpito di vita.

Gli bastò guardare il corpo contorto del monaco anziano, la

spaventosa torsione dei muscoli facciali, la lingua gonfia e il contenuto dello stomaco svuotato per capire che il Maestro era morto e che era morto tra le sofferenze.

Tutti i monaci avevano sofferto la stessa morte orribile. Alcuni, a quanto pareva, si erano alzati nel momento in cui avevano avvertito i primi sintomi e avevano cercato di raggiungere la porta. Altri giacevano accanto alla panca su cui erano seduti. I corpi di tutti i monaci erano orribilmente contorti. Il pavimento era fetido e vischioso per il vomito. Questo e le lingue gonfie rivelavano la causa della loro morte: erano stati avvelenati.

Anche i genitori di Rhys erano morti. La madre era distesa sulla schiena. L'espressione congelata sul volto morto era quella di chi avesse capito all'improvviso una verità orrenda. Il padre era riverso bocconi, con un braccio spinto in fuori, come se nei suoi ultimi istanti avesse cercato di afferrare qualcuno.

Suo figlio. Il figlio minore.

Lleu era vivo e secondo tutte le apparenze in perfetta salute. Era sua la voce che Rhys aveva udito mormorare.

«Lleu!» gracidò Rhys, con la bocca secca, la gola tanto strozzata che lui non riconobbe il suono della propria voce.

Sentendo il proprio nome, Lleu smise di mormorare. Si girò verso il fratello.

«Non sei venuto a cena», disse.

Si scostò dalla panca, si alzò in piedi. La sua voce era calma. Si sarebbe potuto trovare nella propria cucina, a chiacchierare con un amico. Non nel mezzo di una catastrofe.

È pazzo, pensò Rhys. L'orrore lo ha fatto impazzire.

Eppure, nonostante tutto, Lleu non aveva l'aria di un pazzo.

«Non avevo voglia di mangiare», disse Rhys. Doveva restare calmo, cercare di scoprire che cosa stesse succedendo.

Lleu sollevò una scodella di minestra e la porse al fratello. «Devi essere affamato. Faresti meglio a cenare.»

A Rhys si strinse il cuore. Capì in quel momento che cosa fosse successo, proprio come suo padre e sua madre l'avevano capito prima di morire. Ma il perché di tutto questo era ben oltre la portata di Rhys quanto la faccia scura di Nuitari. Alle sue spalle udì il ringhio di Atta, e tese la mano in un gesto protettivo, ordinandole di restare dov'era.

Rhys tenne lo sguardo fisso sul fratello. Lleu aveva le vesti in disordine, aveva graffi sul viso e sul petto. Forse suo padre era riuscito a mettere le mani sul figlio assassino prima di essere colto dalla morte.

Lleu aveva il petto nudo, su cui vi era uno strano segno: l'impronta delle labbra di una donna, marchiata a fuoco nella carne. Rhys notò la stranezza di quel marchio, nient'altro. L'orrore glielo tolse dalla mente, e lui se ne dimenticò.

«Sei stato tu», lo accusò Rhys, con la voce rotta. Indicò i morti.

Lleu diede un'occhiata attorno ai cadaveri e ricondusse lo sguardo verso il fratello. Alzò le spalle, come per dire: «Sì. E allora?».

«E adesso vuoi avvelenare me.» Rhys con la mano stringeva il bastone tanto forte che incominciò ad avere crampi alle dita. Si costrinse ad allentare la presa.

Lleu valutò la questione. «Non è che "voglio", ma "devo", fratello.»

«Devi avvelenarmi.» Rhys si sforzò di mantenere freddo e uniforme il tono della voce. Adesso capiva che il fratello non era pazzo, che dietro le uccisioni vi era qualche terribile spiegazione razionale. «Perché? Perché l'hai fatto?»

«Lui mi avrebbe ostacolato», spiegò Lleu. Rivolse lo sguardo al corpo del Maestro. «Quel vecchio lì. Lui sapeva la verità. Gliel'ho letto negli occhi.»

Lleu tornò a guardare Rhys. «L'ho letto anche nei tuoi occhi. Tutti voi avreste cercato di ostacolarmi.»

«Ostacolarti in che cosa, Lleu?» domandò Rhys.

«Nel portare discepoli al mio dio», rispose Lleu.

«Kiri-Jolith?» domandò Rhys incredulo e sbigottito.

«Non quel guastafeste chiacchierone», schernì Lleu. Un'espressione di soggezione gli addolcì il volto. Con voce riverente disse: «Il mio signore Chemosh».

«Sei un seguace del Signore della Morte.»

«Sì, fratello», ammise Lleu. Gettò di nuovo sul tavolo la ciotola di minestra e si alzò dalla panca. «Puoi essere anche tu un suo seguace.»

Lleu allargò le braccia. «Abbracciami, fratello. Abbraccia me e la vita eterna, la giovinezza eterna, il piacere eterno.»

«Sei stato ingannato, Lleu.»

Rhys spostò i piedi, afferrò l'asta con entrambe le mani e si mise in posizione marziale. Lleu non portava la spada: i monaci gli avrebbero impedito di portare una spada nel monastero. Era in preda a un'estasi religiosa, però, e questo lo rendeva pericoloso.

«Chemosh non vuole farti avere niente di tutto questo. Cerca solo il tuo annientamento.»

«Al contrario, io ho già tutto quanto mi è stato promesso», disse allegramente Lleu. «Niente può farmi del male.»

Voltandosi di nuovo verso il tavolo, sollevò una scodella di minestra e la fece vedere a Rhys. «Questa è la mia. Vuota. Io ho mangiato la cicuta acquatica come tutti questi poveri sciocchi. Dovevo mangiarla, è ovvio, altrimenti si sarebbero insospettiti. Loro sono morti. Io no.»

Poteva essere una menzogna, una spacconata, ma Rhys dedusse dal tono e dall'espressione del fratello che non lo era. Lleu aveva detto la verità. Aveva ingerito il veleno ed era illeso. Rhys pensò

all'improvviso al morso della cagna, all'assenza di sangue.

Lleu gettò nuovamente con noncuranza la scodella sul tavolo. «La mia vita è fatta di agi e di piaceri. Non conosco né fame né sete. Chemosh mi fornisce tutto. Non ho bisogno di niente. Tu puoi conoscere la stessa vita, fratello.»

«Io non voglio quella vita», disse Rhys. «Se è "vita" quella che dici tu.»

«Allora immagino che faresti meglio a morire», ribatté Lleu con tono indifferente. «In un modo o nell'altro, Chemosh ti avrà. Gli spiriti di tutti coloro che muoiono di morte violenta vanno a lui.»

«Io non ho paura della morte. La mia anima andrà al mio dio», rispose Rhys.

«Majere?» Lleu ridacchiò. «A lui non interessa. Sarà da qualche parte a guardare un bruco arrampicarsi su un filo d'erba.» Il tono di Lleu mutò, si fece minaccioso. «Majere non ha né la volontà né la forza per fermare Chemosh. Così come a questo vecchio mancava la forza per fermare me.»

Rhys guardò i morti, guardò il viso orribilmente contorto del Maestro, e provò un improvviso moto di collera. Lleu aveva ragione. Majere avrebbe potuto fare qualcosa. Avrebbe dovuto fare qualcosa per impedire tutto questo. I suoi monaci avevano dedicato a lui la loro vita. Avevano lavorato e avevano fatto sacrifici. Nel momento del bisogno, il dio li aveva abbandonati. Loro lo avevano invocato nell'agonia, e lui era stato sordo alle invocazioni.

Ai monaci di Majere veniva ordinato di non schierarsi in nessun conflitto. Forse il dio stesso si rifiutava di schierarsi in questo. Forse le anime dell'amato Maestro e dei confratelli dovevano combattere da sole contro il Signore della Morte.

La collera si torceva dentro Rhys, ribollente e serrata e dal sapore amaro. Collera verso il dio, collera verso se stesso.

«Sarei dovuto essere qui. Avrei potuto impedire tutto questo.»

Rhys aveva addotto a giustificazione la scusa di essere stato col proprio dio, ma in verità la sua egoistica brama di pace e tranquillità gli aveva impedito di essere dove c'era bisogno di lui. Poiché sia lui sia Majere avevano tradito coloro che avevano riposto fede in loro, diciannove persone erano morte.

Lottò con se stesso, rimproverandosi, e allo stesso tempo combatté contro la furia che gli faceva prudere le mani per la voglia di afferrare il fratello assassino e strangolarlo. Rhys era tanto impegnato nella sua lotta interiore che distolse gli occhi da Lleu.

Il fratello fu lesto a trarne vantaggio. Afferrando la pesante ciotola di terracotta, la scagliò con tutta la sua potenza.

La ciotola colpì Rhys in mezzo agli occhi. Il dolore gli esplose nel cranio, un dolore incandescente con un fuoco dalle sfumature gialle, al

punto che lui non riusciva più a pensare. Il sangue gli colò sul viso, negli occhi, accecandolo. Rhys barcollò, si aggrappò al tavolo per rimanere in piedi. Ebbe l'impressione nebulosa che Lleu si scagliasse su di lui e un'altra impressione di un corpo bianco e nero che gli sfrecciasse accanto. Rhys sentì in bocca il sapore del sangue. Stava cadendo e allungò la mano per arrestare la caduta, allungò la mano verso il Maestro...

Un monaco in veste arancione era in piedi davanti a Rhys. Il volto del monaco gli era familiare, anche se non l'aveva mai visto prima. Il monaco aveva una rassomiglianza col Maestro e allo stesso tempo con tutti gli altri confratelli del monastero. Il monaco aveva occhi calmi e tranquilli, un'aria dolce.

Rhys lo conosceva.

«Majere...» sussurrò Rhys, sgomento.

Il dio lo guardò fisso, senza rispondere.

«Majere!» Rhys esitò. «Ho bisogno del vostro consiglio. Ditemi che cosa devo fare.»

«Lo sai che cosa devi fare, Rhys», disse calmo il dio. «Prima devi seppellire i morti e poi devi purificare questa stanza dalla morte, cosicché tutto sia pulito alla mia vista. Al mattino ti alzerai col sole e reciterai le tue preghiere a me, come al solito. Poi dovrai abbeverare il bestiame e portare fuori le vacche e i cavalli al pascolo e condurre le pecore nei campi. Quindi estirpare le erbacce nell'orto...»

«Pregare voi, Maestro? Pregare per che cosa? Tutti loro sono morti e voi non avete fatto niente!»

«Pregare per tutto ciò per cui preghi sempre, Rhys», proseguì il dio. «Perfezione di corpo e mente. Pace e tranquillità e serenità...»

«Mentre seppellisco i corpi morti dei miei confratelli e dei miei genitori», ribatté rabbiosamente Rhys, «prego voi per la perfezione!».

«E per accettare con pazienza e comprensione le vie del tuo dio.»

«Io non l'accetto!» rispose Rhys, con la collera e l'angoscia attorcigliate dentro di lui. «Io non l'accetto. Chemosh ha fatto questo. Va fermato!»

«Altri si occuperanno di Chemosh», ribatté imperturbabile Majere. «Il Signore della Morte non è affar tuo. Guarda dentro di te, Rhys, e cerca l'oscurità dentro la tua anima. Portala alla luce prima di cercare di lottare con l'oscurità degli altri.»

«E Lleu? Deve essere consegnato alla giustizia...»

«Lleu dice la verità quando afferma che Chemosh lo ha reso invincibile. Tu non puoi fare nulla per fermarlo, Rhys. Lascialo andare.»

«E così voi vorreste farmi rimanere qui nascosto, al sicuro dentro queste mura, a badare alle pecore e a pulire le stalle, mentre Lleu se

ne va in giro a commettere altri omicidi in nome del Signore della Morte? No, Maestro», obiettò arcigno Rhys. «Io non mi tirerò indietro e non lascerò che altri si assumano quella che è la mia responsabilità.»

«Sei con me da quindici anni, Rhys», disse Majere. «Ogni giorno, in questo mondo sono stati commessi omicidi e anche peggio. Hai forse cercato di impedirne qualcuno? Hai forse cercato giustizia per queste altre vittime?»

«No», riprese Rhys. «Forse avrei dovuto.»

«Guarda dentro il tuo cuore, Rhys», rispose. «Ciò che cerchi è giustizia o vendetta?»

«Cerco risposte da parte vostra!» gridò Rhys. «Perché non avete protetto i vostri eletti contro mio fratello? Perché li avete abbandonati? Perché io sono vivo e loro no?»

«Ho le mie ragioni, Rhys, e non sono tenuto a comunicarti queste ragioni. La fede in me significa che tu accetti ciò che è.»

«Non posso», ribadì Rhys, con uno sguardo furioso.

«Allora non posso aiutarti», disse il dio.

Rhys rimase in silenzio, dentro di lui la battaglia infuriava. «Così sia», concluse bruscamente e si voltò.

6

Rhys si svegliò da un sogno profondamente inquietante, in cui rinnegava il suo dio, percependo un dolore pulsante e una luce tremula e una lingua ruvida e umida che gli leccava la fronte. Aprì gli occhi. Atta era sopra di lui, uggiolava e gli leccava la ferita. Rhys spinse delicatamente via la cagna e cercò di mettersi a sedere. Lo stomaco gli si rivoltò, e lui vomitò. Tornò a distendersi con un gemito. La rigorosa seduta di allenamento dei monaci spesso aveva come conseguenza qualche ferita. Imparare a curare simili ferite e a sopportare il dolore era considerato una parte importante del loro addestramento. Rhys riconobbe i sintomi di una frattura al cranio. Il dolore era acuto e lui bramava arrendersi a questo, sprofondare nuovamente nell'oscurità, dove avrebbe trovato sollievo. Le vittime che facevano così, però, spesso non si risvegliavano più. Rhys non si sarebbe forse risvegliato, se non fosse stato per Atta.

Le accarezzò gli orecchi, mormorò qualcosa di inintelligibile, e vomitò di nuovo. La testa gli si snebbiò un po' e lui fu inondato da un ricordo amaro, assieme alla consapevolezza del pericolo in cui si trovava.

Si mise rapidamente a sedere, digrignando i denti per il dolore acuto, e cercò il fratello.

La sala era buia, troppo buia per vedere. Quasi tutte le grosse candele di cera d'api si erano spente. Ne rimanevano accese soltanto due e le loro fiamme ondeggiavano nella cera fusa.

«Sono rimasto in stato di incoscienza per ore», mormorò stordito. «E dov'è Lleu?»

Sbattendo gli occhi per il dolore, cercando di mettere a fuoco lo sguardo, diede una rapida occhiata attorno alla sala ma non vide traccia del fratello.

Atta uggiolò, e Rhys la coccolò. Cercò di ricordare ciò che era successo, ma l'ultima cosa che rammentasse era l'accusa di suo fratello a Majere: *non ha né la volontà né la forza per fermare Chemosh.*

Una delle candele scoppiettò e si spense con uno sfrigolio. Rimaneva accesa soltanto una fiamma minuscola. Rhys accarezzò gli orecchi serici della cagna e non ebbe bisogno di domandarsi perché Lleu non l'avesse assassinato mentre lui era in stato di incoscienza.

Rhys non doveva cercare lontano il suo salvatore. Atta stava distesa con la testa in grembo a Rhys e lo guardava ansiosamente con i suoi occhi marrone scuro.

Rhys aveva visto Atta fare la guardia alle pecore durante un attacco al gregge da parte di un coguaro, mettendo il proprio corpo fra le pecore e il coguaro, affrontandolo intrepida, e i suoi occhi marroni

avevano incrociato e sostenuto lo sguardo del felino dagli occhi gialli, finché questo si era voltato e se ne era andato furtivamente.

Rhys chiuse gli occhi assonnato, coccolando Atta e immaginandola sopra il suo padrone in stato di incoscienza, a fissare minacciosamente Lleu, col labbro arricciato per fargli vedere i denti aguzzi che presto sarebbero potuti sprofondare nella sua carne.

Lleu sarà stato invincibile, come affermava lui, ma poteva comunque provare dolore. L'urlo che aveva lanciato quando Atta l'aveva morso era stato piuttosto reale. E poteva immaginarsi vividamente che cosa significava sentirsi affondare quei denti aguzzi nella gola.

Lleu aveva desistito ed era fuggito. Scappare... scappare a casa...

Atta abbaiò e balzò in piedi, svegliando Rhys con uno scrollone.

«Che succede?» chiese lui, mettendosi a sedere, teso e impaurito.

Atta abbaiò di nuovo e Rhys udì un altro abbaiare, lontano, proveniente dall'ovile. Quell'abbaiare era inquieto, ma non era un avvertimento. Gli altri cani percepivano che qualcosa non andava. Atta continuò ad abbaiare e Rhys si domandò che cosa cercasse di dire loro, come avrebbe descritto questo orrore perpetrato dall'uomo sull'uomo.

Si svegliò di nuovo scoprendo che Atta abbaiava verso di lui.

«Hai ragione, ragazza. Non posso», mormorò. «Non posso dormire. Devo restare sveglio.»

Si costrinse ad alzarsi, usando la panca per tirarsi su. Trovò l'emmide a terra accanto a lui, subito prima che la fiamma dell'ultima candela annegasse nella propria cera e si spegnesse, lasciandolo nell'oscurità rischiarata dalla luna, circondato da morti.

Il dolore pulsante alla testa gli rendeva difficile pensare. Si concentrò sul dolore e prese a modellarlo e conformarlo e comprimerlo, pressandolo per ridurlo a una palla che diventava sempre più piccola quanto più lui ci lavorava sopra. Quindi prese la pallina di dolore e la collocò dentro un armadio nella sua mente e chiuse lo sportello. Chiamata Pallina di Creta, era una delle molte tecniche elaborate dai monaci per affrontare il dolore.

«Majere», iniziò la cantilena rituale senza pensare. «Invio i miei pensieri in alto fra le nubi...»

Si interruppe. Le parole non significavano nulla. Erano vuote, non racchiudevano alcun senso. Rhys guardò nel proprio cuore dove il dio era sempre stato e non lo trovò. Ciò che vi era lì era brutto e orrendo. Rhys guardò a lungo dentro di sé. La bruttura rimaneva, una macchia sulla perfezione.

«Così sia», disse tristemente.

Appoggiandosi al bastone, avanzò barcollando verso la porta. Atta lo seguì a passi felpati.

Prima di tutto Rhys doveva accertarsi di che cosa ne fosse stato di Lleu. Riteneva possibile che il fratello fosse appostato da qualche parte nel monastero, a tendergli un'imboscata per offrire l'ultima vittima a Chemosh. La logica imponeva che Rhys perlustrasse le stalle, per vedere se mancassero un cavallo o un carro. Rimase in allerta mentre procedeva, scrutando attentamente in ogni ombra, fermandosi ad ascoltare se vi fosse rumore di passi. Guardava spesso Atta. La cagna era tesa perché percepiva la tensione del padrone ed era guardinga perché lui era guardingo. Non dava però segni che vi fosse qualcosa di strano.

Rhys andò prima alla stalla, dove i monaci tenevano qualche vacca e i cavalli aratori. Il carro guidato dai suoi genitori era ancora lì, parcheggiato all'esterno. Rhys entrò con cautela nella stalla, col bastone alzato, quasi aspettandosi che Lleu l'aggredisse dall'oscurità.

Non vide niente, non udì niente. Atta seppellì il naso nella paglia sparsa sul pavimento, ma questo probabilmente perché di solito non le era consentito di entrare nella stalla ed era affascinata dagli odori. I cavalli da tiro di suo padre erano nei box. Il cavallo su cui era arrivato Lleu no.

Lleu se n'era andato, allora. Tornato a casa. Andato in qualche altra città o villaggio o fattoria isolata. Andato a convertire qualcun altro a Chemosh.

Rhys rimase fermo nella stalla, ad ascoltare il respiro pesante degli animali che sonnecchiavano, il fruscio dei pipistrelli sulle travi, il grido di un gufo. Udiva i rumori della notte e udiva, molto più forti, i rumori che non avrebbe udito mai più: l'urto dell'emmide sul bastone di un confratello, le discussioni animate nella sala del riscaldamento in inverno, il quieto mormorio di voci in preghiera, il suono della campana che aveva scandito la sua giornata e contrassegnato la sua vita con lunghi e netti solchi che solo poche ore prima si estendevano nel futuro finché Majere non avesse condotto la sua anima verso la successiva fase del viaggio.

I solchi adesso erano frastagliati e intersecati, l'uno sull'altro in confusione, e non conducevano da nessuna parte.

Aveva perso tutto. Non gli restava più nulla tranne un dovere. Un dovere verso se stesso e i suoi genitori assassinati e i suoi confratelli. Un dovere verso il mondo che per quindici anni lui aveva evitato e che adesso era arrivato su di lui per vendicarsi.

«Vendicarsi», ripeté a bassa voce, vedendo di nuovo la bruttura dentro di sé.

Trovare Lleu.

Rhys uscì dalla stalla e si diresse verso il monastero. La testa gli martellava. Soffriva di capogiri e di voltastomaco e aveva difficoltà a mettere a fuoco lo sguardo. Non osava distendersi, come bramava.

Doveva restare sveglio. Per tenersi sveglio si sarebbe dato da fare, e vi era un lavoro da eseguire.

Un lavoro macabro. Seppellire i morti.

«Ti serve aiuto, fratello», disse una voce alle sue spalle.

Atta balzò subito contro quel suono. Contorcendo il corpo a mezz'aria, atterrò sulle zampe, con il pelo attorno al collo sollevato, i denti scoperti in un ringhio.

Rhys sollevò l'emmide e sferzò l'aria attorno per vedere chi avesse parlato.

Dietro di lui vi era una donna. Per l'aspetto e per l'abito era straordinaria. Aveva i capelli chiari come la spuma del mare e in moto continuo, così come la veste verde che le si increspava sul corpo e le scendeva morbida ai piedi. Era bellissima, calma e serena come il torrente del monastero in piena estate, eppure nei suoi occhi grigio-verdi vi era qualcosa che parlava di inondazioni impetuose e ghiaccio nero.

Era completamente al buio, eppure lui la vedeva chiaramente per via della sua radiosità interiore che sembrava dire: «Io non ho bisogno della luce della luna o delle stelle. Io sono la mia luce, la mia tenebra, a mia scelta».

Rhys si trovava in presenza di una dea e, dai filamenti di conchiglie che lei portava fra i capelli spettinati, sapeva quale.

«Non mi serve aiuto, vi ringrazio, Signora del Mare», disse Rhys, pensando che fosse strano per lui conversare con calma con una dea come se parlasse con una lattaia del villaggio.

Abbassando lo sguardo sui rottami del suo mondo che aveva fra le mani, pensò all'improvviso che non era poi tanto strano.

«Posso seppellire da solo i miei morti.»

«Non parlo di questo», disse irritata Zeboim. «Parlo di Chemosh.»

Rhys allora capì perché lei fosse venuta. Però non sapeva come rispondere.

«Chemosh tiene prigioniero tuo fratello», proseguì la dea. «Una somma sacerdotessa del Dio della Morte, una donna di nome Mina, ha assoggettato tuo fratello a un potente incantesimo.»

«Che genere di incantesimo?» domandò Rhys.

«Io...» Zeboim si interruppe, sembrando trovare difficoltà a proseguire. L'ammissione venne fuori con grande dolore. «Io non lo so», bofonchiò. «Non riesco a scoprirlo. Qualunque cosa stia facendo Chemosh, sta prestando molta attenzione a celarlo agli altri dèi. Tu potresti scoprirlo, monaco, essendo tu mortale.»

«E come potrei io scoprire i segreti di Chemosh meglio degli dèi?» domandò Rhys. Si portò la mano alla testa. Il dolore filtrava fuori dall'armadio.

«Perché tu sei un acaro, una pulce, una zanzara. Uno fra milioni.

Tu puoi confonderti tra la folla. Andare di qui, andare di là, fare domande. Il dio non ti noterà mai.»

«Sembra che siate voi ad avere bisogno di me, mia signora», replicò stancamente Rhys. «Non viceversa. Atta, vieni.» Si girò, riprese a camminare.

La dea era lì davanti a lui. «Se vuoi saperlo, monaco, io l'ho persa. Voglio che tu mi aiuti a trovarla.»

Rhys la fissò, perplesso. La testa gli doleva al punto che lui a malapena riusciva a pensare. «Trovarla? Chi?»

«Mina, naturalmente», rispose Zeboim, esasperata. «La sacerdotessa che ha reso schiavo il tuo disgraziato fratello. Te ne ho parlato. Prestami attenzione. Se trovi lei trovi le risposte.»

«Grazie per le informazioni, mia signora», disse Rhys. «E adesso devo seppellire i miei morti.»

Zeboim piegò all'indietro la testa, lo guardò da sotto le lunghe ciglia. Un sorriso le increspò le labbra. «Tu non sai nemmeno chi sia questa Mina, vero, monaco?»

Rhys non rispose. Girando sui talloni, si allontanò da lei.

«E che cosa sai dei morti viventi?» Zeboim lo inseguì, parlando incessantemente. «Di Chemosh? Lui è forte e potente e pericoloso. E tu non hai alcun dio che ti guidi, che ti protegga. Sei da solo. Se tu accettassi di lavorare per me, io so essere molto generosa...»

Rhys si fermò. Atta, accucciandosi, gli strisciò dietro le gambe.

«Che cosa volete, mia signora?»

«La tua fede, il tuo amore, il tuo servizio», disse Zeboim, con voce bassa e dolce. «E sbarazzati del cane», soggiunse aspramente. «A me non piacciono i cani.»

Rhys ebbe un'improvvisa visione di Majere in piedi davanti a lui, che lo guardava con un'espressione addolorata e allo stesso tempo comprensiva. Majere non disse una parola a Rhys. Il cammino doveva percorrerlo lui. La scelta doveva compierla lui.

Rhys si abbassò per toccare la testa ad Atta. «Mi tengo il cane.»

Gli occhi grigi della dea balenarono pericolosamente. «Chi sei tu per contrattare con me, verme di un monaco?»

«A quanto pare voi conoscete la risposta, mia signora», ribatté stancamente Rhys. «Siete stata voi a venire da me. Io vi servirò», soggiunse, vedendola gonfiarsi d'ira, come le nubi nere ribollenti di un temporale estivo, «fintanto che i vostri interessi coincideranno con i miei».

«Coincideranno, te lo assicuro.»

Gli mise le mani sul viso e lo baciò, un bacio lungo e persistente, sulle labbra.

Rhys non si scompose, anche se le labbra gli pizzicavano come acqua salata in una ferita recente. Non rispose al bacio.

Zeboim lo spinse via.

«Tieniti il bastardino, allora», sbottò irritata. «Ora, la prima cosa che devi fare è trovare Mina. Voglio... Dove stai andando, monaco? La strada è da quella parte.»

Rhys aveva ripreso il cammino verso il monastero. «Ve l'ho detto. Devo prima seppellire i miei morti.»

«No!» Zeboim si infiammò. «Non c'è tempo per simili sciocchezze. Devi partire subito per la tua missione!»

Rhys continuò a camminare.

Un fulmine piombò giù dal cielo senza nubi, accecando Rhys, colpendo tanto vicino a lui da sfrigolargli nel sangue e fargli rizzare i capelli e i peli delle braccia. Accanto a lui scoppiò un tuono immane, che lo assordò. Il terreno tremò e Rhys cadde in ginocchio. Pezzi di macerie piovvero attorno a loro. Atta guaiva e gemeva.

Zeboim indicò un enorme cratere.

«Ecco una fossa, monaco. Seppellisci i tuoi morti.»

Gli voltò le spalle con un fruscio di vento e un turbine di pioggia se ne andò.

«Che cosa ho fatto, Atta?» gemette Rhys, tirandosi su da terra.

Stando allo sguardo confuso nei suoi occhi, la cagna sembrava porgli la stessa domanda.

Rhys seppellì i morti nella tomba procurata dalla dea. Lavorò tutta la notte, ricomponendo i corpi con qualche parvenza di pace; trasportandoli, uno per uno, dalla sala da pranzo alla tomba; deponendoli nella terra tenera e umida. Quando tutti furono messi a riposo, Rhys prese il badile e incominciò a riempire di terra la tomba. Il dolore alla testa gli si era alleviato col bacio della dea, una grazia che Rhys non aveva nemmeno notato di avere ricevuto fino a quando lei se n'era andata.

Però era stanco nel corpo e nello spirito. Nessuna grazia avrebbe potuto alleviare tutto questo. Forse la stanchezza spiegava l'impressione che il suo corpo fosse uno di quelli nella tomba. Le zolle cadevano sopra di lui. Veniva sepolto sotto di loro.

La notte era quasi finita quando Rhys gettò nella fossa comune l'ultima badilata di terra. Non recitò preghiere. Aveva rinunciato a Majere e dubitava che Zeboim fosse interessata al riguardo.

Aveva bisogno di dormire.

Rhys si girò e, chiamando Atta, andò nella sua cella, si gettò sul materasso, e dormì.

Si svegliò all'improvviso, non al rintocco della campana, ma alla sua dolorosa assenza.

7

Una volta messi a riposo i morti, Rhys doveva pensare ai vivi. Non poteva iniziare il suo viaggio abbandonando il bestiame, lasciandolo morire di fame o cadere preda di animali selvatici. La cura degli animali adesso era sua responsabilità. Lui e Atta e gli altri cani pastori condussero le pecore e le vacche per cinquanta chilometri fino al villaggio più vicino, percorrendo l'intera distanza sotto un acquazzone torrenziale che faceva delle strade una zuppa di fango. Zeboim evidentemente non era compiaciuta di quel ritardo.

L'ultima volta che Rhys aveva percorso quella strada era stata quindici anni prima, quando si era diretto al monastero. Da allora non c'era più ritornato. In quindici anni non aveva mai lasciato il monastero. Guardò il mondo a cui ritornava e lo trovò bagnato, inzuppato, grigio e non molto cambiato. Gli alberi erano più alti. Le siepi erano più spesse. La strada sembrava più trafficata di prima, a indicare che il villaggio prosperava. Rhys incrociò alcune persone lungo la strada, ma erano piene delle loro preoccupazioni e non risposero al suo saluto, anche se diversi imprecarono contro di lui e il suo gregge perché ostruivano la strada e li bloccavano. Rhys si rammentava perché avesse abbandonato il mondo ed era dispiaciuto di ritornarvi. Dispiaciuto ma deciso.

Gli abitanti del villaggio accettarono con gratitudine il dono del monaco, anche se furono piuttosto allarmati quando Rhys disse loro che lo faceva perché gli altri monaci erano morti di malattia, lasciandolo unico sopravvissuto. Lui assicurò alla popolazione che non vi era pericolo di contagio. Questo e l'aspetto sano e ben nutrito delle vacche da latte e delle pecore fecero molto per persuadere gli abitanti ad accettare tranquillamente questa ricchezza inaspettata.

Rhys indugiò alla periferia del villaggio per osservare gli abitanti condurre le pecore al pascolo nei prati. Aveva dato loro anche i cani pastori. I fratelli e le sorelle di Atta girovagavano dietro il gregge, tenendolo unito e guidandolo su per la collina.

Atta sedeva al fianco di Rhys e guardava con occhi addolorati il branco di cani in cui era nata andarsene e lasciarla lì. Continuava a guardare con aria interrogativa Rhys, aspettando che lui le desse il comando di correre via e unirsi a loro. Rhys le accarezzò gli orecchi e le ordinò tranquillamente: «Stai qui».

Non aveva mai pensato di rinunciare a lei, nemmeno per ordine della dea. Atta lo aveva difeso quando lui non poteva difendersi. Aveva rischiato la propria vita per proteggere la sua. Fra loro vi era un legame che lui non poteva sopportare di spezzare. Aveva bisogno di almeno un compagno in cui riporre la propria fiducia. Fidarsi di

Zeboim era fuori discussione.

Rhys ritornò al monastero. Ripulì la sala da pranzo di tutte le tracce orribili dell'assassinio. Fatto questo, ripulì la cucina. Non era sicuro che il veleno venisse lavato via e decise di non correre rischi. Ruppe tutte le stoviglie. Trasportò al torrente tutte le pentole e i bollitori, li appesantì con pietre e li affondò nella parte più profonda del corso d'acqua. Non lasciò alcuna traccia.

Eseguito quest'ultimo terribile compito, si aggirò per l'ultima volta negli edifici che erano orribilmente, dolorosamente silenziosi. I beni più preziosi dei monaci erano i loro libri, e questi Rhys li rinchiuse in un luogo sicuro finché non si fosse trovato un rappresentante del Profeta di Majere che venisse a prenderli. Rhys si sarebbe fermato al primo tempio di Majere per inviare un messaggio al Profeta. Nel frattempo confidava che il dio avrebbe fatto la guardia alle sue cose.

Rhys non aveva beni personali, a parte l'emmide che era un dono del Maestro di sette anni prima. L'emmide era un oggetto sacro, costruito col legno di un albero di agrifoglio considerato sacro a Majere. Poiché Rhys aveva voltato le spalle al dio, non riteneva giusto conservare il dono del dio. Lasciò l'emmide nella biblioteca con i libri, appoggiandolo alla parete. Allontanandosi, gli sembrava di avere lasciato lì un proprio braccio.

Andò a letto, ma il sonno non gli giungeva, nonostante fosse stanchissimo. Non lo ossessionavano i fantasmi dei confratelli assassinati. Erano però tutti nel suo cuore. Vedeva davanti a sé i loro volti, udiva le loro voci. Udiva anche la dea impaziente che picchiava con la mano sul tetto. La pioggia cadde continua tutta la notte.

Rhys aveva programmato di partire prima dell'alba, ma poiché non riusciva a dormire poteva anche mettersi in cammino. In una bisaccia di cuoio infilò pane e carne essiccata e mele per sé e per Atta, si gettò la bisaccia sulle spalle e fischiò per chiamare Atta.

Poiché non arrivava, andò a cercarla, pensando di sapere dove trovarla.

La trovò distesa accanto all'ovile vuoto, con gli occhi tristi, a interrogarsi.

«Lo so come ti senti, ragazza», disse Rhys.

Fischiò di nuovo e Atta si alzò e lo seguì obbediente.

Rhys non si voltò a guardare.

La pioggia cessò nel momento in cui furono sulla strada. Una nebbia bassa sul terreno ricopriva la vallata. Il sole nascente era una misteriosa macchia rossa sfocata, la sua luce filtrava nella caligine grigia come attraverso un buratto. L'umidità gocciolava dalle foglie degli alberi e cadeva con un tonfo sordo sul terreno bagnato. Ogni

altro rumore era attenuato e ovattato.

Rhys aveva molto a cui pensare durante il cammino. Lasciò ad Atta libertà di vagare, un regalo insolito per quella cagna abituata a lavorare sodo. Poteva schizzare nel sottobosco alla ricerca di conigli, abbaiare agli scoiattoli, sfrecciare lungo la strada davanti a Rhys, tornare di corsa con la lingua penzoloni e gli occhi lucidi. Quest'oggi non fece nulla di tutto questo ma trotterellò dietro di lui, con la testa china e la coda abbassata. Rhys sperava che lei si rianimasse una volta lontano dall'ambiente conosciuto, lontano dal persistente odore delle pecore e degli altri cani.

Quando aveva condotto il bestiame al villaggio, Rhys aveva interrogato gli abitanti, chiedendo loro se avessero visto passare di recente un chierico di Kiri-Jolith. Nessuno l'aveva visto. Rhys non lo trovò sorprendente. Il villaggio era situato a nord e a est del monastero, mentre la città di Staughton (dove risiedeva Lleu) era ubicata a sud. Non vi era motivo per cui Lleu non dovesse ritornare a Staughton. Poteva sempre escogitare qualche storia plausibile per spiegare la scomparsa dei genitori. Viaggiare di questi tempi era pericoloso, in particolare nell'Abanasinia, dove per la campagna vagavano banditi. A Lleu bastava inventarsi il racconto di un attacco da parte di rapinatori, in cui i suoi genitori sarebbero stati uccisi e lui stesso ferito, e gli avrebbero creduto.

Rhys camminava tanto immerso nei suoi pensieri che non avvertì la mancanza di Atta finché un topo di fogna non gli tagliò la strada senza essere inseguito dalla cagna. Rhys si fermò, chiamò e fischiò, ma Atta non comparve. Gli venne in mente che potesse essere ritornata assieme agli altri cani. Sarebbe stato naturale. Aveva compiuto la sua scelta, come lui aveva compiuto la propria. Doveva però andare a vedere di persona, doveva accertarsi che Atta fosse al sicuro. Tornando indietro, col cuore triste, quasi incespicò sulla dea, che con caratteristica impetuosità comparve senza preavviso davanti a lui, bloccandogli il cammino.

«Dove stai andando?» gli domandò.

«Vado prima di tutto a cercare il cane, mia signora», rispose Rhys, «e poi a Staughton alla ricerca di mio fratello».

«Lascia perdere il cane. E lascia perdere tuo fratello», ordinò imperiosamente Zeboim. «Voglio che tu vada a scovare Mina.»

«Mia signora...»

«Maestà, per te, monaco», precisò Zeboim con tono altezzoso.

«Non sono più un monaco, maestà.»

«Invece sì. Sarai il mio monaco. Majere può avere monaci. Perché io no? Naturalmente dovrai indossare vesti di colore diverso. I miei monaci porteranno il verde mare. Ora, monaco di Zeboim, che cosa stavi per dire?»

Rhys osservò le proprie vesti passare dall'arancione sacro di Majere a un verde che lui suppose rammentasse il mare. Lui non aveva mai visto il mare, per cui non poteva giudicare se fosse così o no. Si consigliò di portare pazienza, quindi inspirò profondamente prima di parlare.

«Come avete detto ieri, io non so nemmeno chi sia questa Mina. Non so niente di lei. Invece conosco mio fratello...»

«Mina era comandante dei Cavalieri delle Tenebre durante la Guerra delle Anime. Perfino voi monaci di clausura avrete sentito parlare della Guerra delle Anime», spiegò Zeboim, vedendo l'espressione assente di Rhys.

Rhys scrollò il capo. I monaci avevano udito i viandanti raccontare di una Guerra delle Anime, ma vi avevano prestato scarsa attenzione. Le guerre fra i vivi a loro non interessavano. E nemmeno le guerre fra i vivi e i morti.

Zeboim alzò gli occhi al cielo per l'ignoranza di lui. «Quando la mia onorata madre, Takhisis, si impadronì del mondo, raccolse un'orfana di nome Mina e ne fece una sua discepola. Mina andò in giro a diffondere la notizia di questo Unico Dio, operando miracoli spettacolari, uccidendo draghi e guidando un esercito di fantasmi. Così riuscì a convincere dei mortali sciocchi che lei sapeva di che cosa stesse parlando.»

«Allora Mina è una discepola di Takhisis», disse Rhys.

«Era.» Zeboim corresse il tempo del verbo. «Quando la mamma andò incontro alla giusta ricompensa per il suo tradimento, Mina pianse la sua dea e ne portò via il corpo. Era, secondo tutti i resoconti, pronta a porre fine alla sua miserabile vita, ma Chemosh ha deciso che avrebbe potuto sfruttarla. L'ha sedotta e lei adesso ha trasferito a lui la propria devozione. Mina è quella che ha trasformato quel povero imbelle di tuo fratello in un assassino. È lei che devi trovare. È una mortale e pertanto è l'anello debole nella catena di comando di Chemosh. Se fermi lei fermi lui. Lo ammetto, non sarà facile», riconobbe Zeboim, soggiungendo di malavoglia: «Quella ragazzetta ha un certo che di affascinante».

«E dove trovo questa Mina?» domandò Rhys.

«Se lo sapessi», Zeboim si infiammò, «pensi che mi preoccuperei di te? La sistemerei io. Chemosh la avvolge in una tenebra in cui nemmeno i miei occhi possono penetrare».

«E altri occhi? Gli altri dèi? Vostro padre, Sargonnas...»

«Quella vacca dal cranio intontito! È troppo immerso nelle sue preoccupazioni, così come tutti gli altri. Nessuno degli dèi ha la perspicacia di capire che Chemosh è diventato pericolosamente ambizioso. Intende impadronirsi della corona di mia madre. Progetta di sconvolgere l'equilibrio e fare sprofondare Krynn di nuovo in una

guerra. Io sono l'unica che se ne renda conto», proruppe altezzosamente Zeboim. «L'unica che abbia il coraggio di sfidarlo.»

Rhys inarcò un sopracciglio. L'idea della crudele e calcolatrice Zeboim quale paladina degli innocenti era singolare. Rhys con inquietudine immaginò che vi fosse sotto dell'altro. Tutto questo aveva il sapore di una vendetta personale fra Zeboim e Chemosh. Lui sarebbe rimasto intrappolato nel mezzo, fra l'incudine dell'una e il martello dell'altro. E trovava difficile accettare il fatto che gli dèi della luce fossero ciechi di fronte a questo male. Ne avrebbe saputo di più, però, quando fosse stato nel mondo. Rimase in silenzio, pensieroso.

«Bene, fratello Rhys, che cosa aspetti? Ti ho detto tutto ciò che ti serve sapere. Muoviti!»

«Io non so dove sia Mina...» incominciò a dire Rhys.

«Andrai a cercarla», sbottò la dea.

«... ma so dov'è mio fratello», proseguì Rhys. «O per lo meno dove è probabile che sia.»

«Ti ho detto di lasciar perdere tuo fratello...»

«Quando troverò mio fratello», proseguì con pazienza Rhys, «gli chiederò di Mina. Auspicabilmente mi condurrà da lei o per lo meno mi dirà dove posso trovarla».

Zeboim aprì la bocca, la richiuse. «C'è una certa logica in questo», ammise di malavoglia. «Puoi continuare a cercare tuo fratello.»

Rhys si inchinò per ringraziarla.

«Ma non devi perdere tempo a cercare il tuo bastardino», soggiunse la dea. «E voglio che tu compia una leggera deviazione. Poiché hai a che fare con Chemosh, ti serve qualcuno che sia esperto di morti viventi. Tu non hai una tale conoscenza, mi pare.»

Rhys dovette ammettere di no. I monaci di Majere si interessavano alla vita, non alla morte.

«C'è una città a una trentina di chilometri da qui. In quella città vi è un cimitero. Troverai lì la persona che cerchi. Arriva ogni notte verso mezzanotte. È il mio dono per te», disse Zeboim, altamente compiaciuta di sé e della propria magnanimità. «Ti accompagnerà. Ti servirà il suo aiuto per affrontare tuo fratello, nonché gli eventuali altri seguaci di Chemosh che potresti incontrare.»

A Rhys non piaceva l'idea di un accompagnatore che non soltanto era un tirapiedi di Zeboim ma, a quanto pareva, trascorreva anche le sue notti nei cimiteri. Tuttavia non voleva discutere su questo argomento. Avrebbe almeno dato un'occhiata a questa persona e forse le avrebbe rivolto qualche domanda. Chiunque avesse conoscenza di morti viventi probabilmente avrebbe avuto conoscenza anche di Chemosh.

«Vi ringrazio, maestà.»

«Prego. Forse d'ora in poi avrai di me un'opinione più gentile.»

Mentre la dea incominciava a scomparire, dissolvendosi nelle nebbie mattutine, gli gridò: «Vedo il tuo bastardino che torna indietro lungo la strada. Sembra che tu abbia dimenticato qualcosa. Hai il mio permesso di aspettarlo».

Le nebbie si dissolsero, scaldate dal sole. Atta percorreva la strada verso di lui. Portava in bocca qualcosa. Rhys guardò stupefatto.

Atta aveva il suo bastone.

La cagna gli depose ai piedi l'emmide e alzò lo sguardo verso Rhys, dimenando l'intera parte posteriore del corpo, con la lingua penzoloni per quello che per lei era un sorriso.

Rhys si inginocchiò sulla strada, arruffando ad Atta gli orecchi e la folta pelliccia bianca del collo e del petto.

«Grazie, Atta», disse e soggiunse a bassa voce: «Grazie, Majere».

L'emmide gli dava una bella sensazione in mano, la sensazione di una cosa giusta e opportuna. Majere gliel'aveva restituito: un chiaro messaggio per dire che, anche se non avrebbe ricevuto ulteriori grazie dal Dio Mantide, per lo meno Rhys poteva contare sul perdono e sulla comprensione di Majere.

Rhys si alzò in piedi, con l'emmide in mano e la cagna al fianco. Una giornata di cammino li avrebbe condotti a quella città.

La notte li avrebbe presentati al dono di Zeboim.

8

Il cimitero era antico, risalente alla fondazione della città. Separato dal centro abitato, in un boschetto, il cimitero era ben curato, le lapidi erano in buone condizioni, le erbacce tagliate. Su alcune tombe erano stati piantati dei fiori che erano in boccio, e la loro fragranza profumava l'oscurità. Alcune tombe erano decorate con oggetti cari ai defunti. Su una tomba piccola era distesa una bambola di stracci.

Rhys si trovava nel boschetto, tenendosi in ombra, in attesa di osservare questo misterioso personaggio prima di parlargli. Atta sonnecchiava ai suoi piedi, rimanendo però vigile.

La notte si fece più profonda, approssimandosi al suo punto centrale, il passaggio da un giorno al successivo. I pipistrelli sfrecciavano in aria, banchettando con gli insetti. Rhys rivolse loro un sentito ringraziamento, poiché gli insetti stavano mangiando lui. Gridò un gufo, per far sapere che questo era territorio suo. In lontananza ne rispose un altro. Il cimitero era silenzioso, vuoto, a parte i morti immersi nel sonno.

Atta si alzò all'improvviso, con gli orecchi tesi, il corpo tremante, tesa e vigile. Rhys la toccò leggermente sulla testa e Atta rimase in silenzio al suo fianco.

Una persona entrò nel cimitero, vagando fra le lapidi, talvolta toccandole con mano, dando loro una pacca amichevole.

Rhys rimase sconcertato. Non sapeva che cosa aspettarsi: un chierico di Zeboim; forse un negromante o perfino un mago dalle Vesti Nere, seguace del dio nero Nuitari. Nelle sue fantasie più sfrenate Rhys non aveva previsto questo.

Un kender.

Il primo pensiero di Rhys fu che questo fosse il concetto di scherzo per Zeboim, ma la dea non gli aveva dato l'impressione di una incline a burle spensierate, visto soprattutto che era tanto impegnata nella ricerca di questa Mina. Rhys si domandò se il kender fosse davvero la persona che lui doveva incontrare o se il suo arrivo fosse una coincidenza. Rhys non diede credito a quest'ultima ipotesi dopo un attimo di riflessione. La gente di solito non va nei cimiteri in piena notte. Il kender era arrivato all'ora stabilita, e da come camminava e parlava doveva essere un visitatore frequente.

«Ciao, Simon Plowman», disse il kender, accovacciandosi comodamente accanto a una tomba. «Come stai oggi? Bene? Ti farà piacere sapere che il frumento è alto ormai quindici centimetri. Invece quel melo di cui ti preoccupavi non ha un bell'aspetto.»

Il kender si interruppe, come attendendo una risposta.

Rhys osservava, perplesso.

Il kender emise un sospiro malinconico e si alzò in piedi. Passò alla tomba successiva, quella con la bambola di stracci, e vi si sedette accanto.

«Ciao, Blossom. Vuoi giocare a pulce? Meglio una partita a khas? Ho con me il tabellone e tutti i pezzi. Be', quasi tutti. Mi sembra di avere smarrito una torre.»

Il kender diede un colpetto a una sacca che portava su una spalla e guardò con attesa speranzosa la tomba.

«Blossom?» chiamò di nuovo. «Sei qui?»

Sospirò addolorato e scrollò il capo.

«Non serve», disse, parlando fra sé. «Nessuno parla con me. Se ne sono andati tutti.»

Quel piccoletto sembrava davvero tanto triste e affranto che Rhys fu spinto a commiserarlo. Se era pazzia, certamente aveva assunto una strana forma. Il kender però non sembrava pazzo. Appariva razionale e, pur sembrando piuttosto magro e smunto, come se non avesse abbastanza da mangiare, pareva discretamente in salute.

Portava i capelli annodati in alto, nella tipica acconciatura dei kender. La coda gli scendeva disordinatamente sulla schiena. Potava abiti di colori più smorzati del consueto per un kender, avendo addosso una maglia scura e pantaloni alla zuava scuri. (In questo Rhys si sbagliava. Nel buio gli parvero neri. In seguito avrebbe scoperto, alla luce del giorno, che erano di una sfumatura scura ma accesa di viola.)

Rhys adesso era curioso. Avanzò verso il cimitero, calpestando apposta ramoscelli e strascicando i piedi tra le foglie affinché il kender lo udisse arrivare.

Arricciando il naso per l'insolito odore di kender, Atta girava attorno a Rhys.

«Salve...» cominciò Rhys.

Con suo stupore, il kender balzò in piedi e si ritirò dietro una lapide.

«Vattene via», disse il kender. «Noi non vogliamo qui quelli della tua specie.»

«Della mia specie?» ripeté Rhys, fermandosi. «Che vuoi dire, della mia specie?» Si domandò se il kender avesse qualcosa contro i monaci.

«I vivi», ribatté il kender. Agitò la mano come se stesse scacciando via dei polli. «Qui siamo tutti morti. I vivi non devono stare qui. Vattene via.»

«Ma tu sei vivo», disse dolcemente Rhys.

«Io sono diverso», rispose il kender. «E poi, no, non sono afflitto», soggiunse, offeso, «per cui togliti dalla faccia quell'aria di commiserazione».

Rhys si rammentò di avere sentito dire qualcosa sui kender afflitti, ma non ricordava che cosa e lasciò perdere.

«Non ti sto commiserando. Sono curioso», confessò, facendosi strada fra le lapidi. «Non intendo mancare di rispetto agli onorati defunti, e nemmeno intendo far loro del male. Ti ho sentito parlare con loro...»

«Non sono neanche pazzo», affermò il kender da dietro la lapide, «se è questo che pensi».

«Niente affatto», rispose amabilmente Rhys.

Si sedette comodo accanto alla lapide di Simon Plowman. Aprendo la bisaccia, Rhys ne estrasse una fettina di carne essiccata. Ne strappò una parte per Atta e prese a masticarne un pezzo anche lui. La carne era fortemente speziata e l'odore pungente pervase la notte. Il kender arricciò il naso e mise in movimento le labbra.

«Strano posto per un picnic», osservò il kender.

«Ne vuoi un po'?» domandò Rhys porgendo una lunga fetta di carne.

Il kender esitò. Scrutò con circospezione Rhys. «Non hai paura a lasciarmi avvicinare? Potrei rubarti qualcosa.»

«Non ho niente da rubare», rispose Rhys con un sorriso. Continuò a porgere la carne.

«E il cane?» domandò il kender. «Morde?»

«Atta è una femmina», rispose Rhys. «E fa del male solo a chi fa del male a lei o ai suoi protetti.»

Porse ancora la carne.

Lentamente, con cautela, tenendo lo sguardo diffidente sul cane, il kender uscì furtivo da dietro la lapide. Guizzò verso la carne, la strappò di mano a Rhys e la divorò famelico.

«Grazie», mormorò, con la bocca piena.

«Ne vuoi ancora?» domandò Rhys.

«Io... sì.» Il kender sedette con un tonfo accanto a Rhys e accattò un altro pezzo di carne e un tozzo di pane.

«Non mangiare tanto velocemente», lo avvertì Rhys. «Ti verrà mal di pancia.»

«Ho mal di pancia da due giorni», lo informò il kender. «Questa roba è proprio buona.»

«Da quanto tempo non mangi come si deve?»

Il kender alzò le spalle. «Difficile dirlo.» Tese la mano e diede ad Atta una pacca guardinga sulla testa, a cui Atta si sottopose con buona grazia. «Hai un bel cane.»

«Mi perdonerai se ti dico questo», esordì Rhys. «Non intendo offenderti, ma di solito la tua gente non ha difficoltà a procurarsi da mangiare e tutto ciò di cui ha bisogno.»

«Vuoi dire che noi prendiamo la roba a prestito», disse il kender,

facendosi più allegro. Si sistemò comodamente accanto ad Atta, continuando a coccolarla. «La verità è che io non sono molto bravo. Sono goffo e imbranato, come mi diceva mio padre. Immagino che sia perché passo tutto il tempo con loro.» Con un cenno del capo indicò le tombe. «È molto più facile andarci d'accordo. Nessuno di loro mi ha mai accusato di avergli preso qualcosa.»

«Che intendi con "loro"?» domandò Rhys. «Le persone qui sepolte?»

Il kender agitò la mano unta. «Le persone sepolte ovunque. I vivi sono meschini. I morti sono molto più simpatici. Più gentili. Più comprensivi.»

Rhys osservò attentamente il kender. *Poiché hai a che fare con Chemosh, ti serve qualcuno che sia esperto di morti viventi.*

«Stai dicendo che sai comunicare con i morti?»

«Io sono quello che chiamano un "nightstalker".» Il kender tese la mano. «Mi chiamo Nightshade. Nightshade Pricklypear.»

«Io mi chiamo Rhys Mason», si presentò Rhys, prendendogli la manina e stringendogliela, «e questa è Atta».

«Ciao, Rhys, ciao, Atta», disse il kender. «Mi piaci. Mi piaci anche tu, Rhys. Non sei irritabile, come quasi tutti gli esseri umani che ho conosciuto. Non credo ti avanzi dell'altra carne», soggiunse con un'occhiata bramosa alla bisaccia di cuoio.

Rhys gli porse la bisaccia. Al mattino avrebbe reintegrato le provviste. Qualcuno in città avrebbe avuto bisogno di tagliare la legna o di eseguire qualche altro lavoretto. Nightshade finì tutta la carne e quasi tutto il pane, lasciando qualche boccone ad Atta.

«Che cos'è un nightstalker?» domandò Rhys.

«Ehi! Pensavo che tutti sapessero di noi.» Nightshade osservò Rhys con stupore. «Dov'eri nascosto? Sotto una pietra?»

«Si potrebbe dire di sì.» Rhys sorrise. «Mi interessa. Racconta.»

«Sai della Guerra delle Anime?»

«Ne ho sentito parlare.»

«Be', quello che è successo è che quando Takhisis si impadronì del mondo ne bloccò tutte le vie d'uscita, per così dire, per cui chi moriva restava intrappolato nel mondo. Le anime non potevano proseguire. Certe persone – mistici, per lo più, di solito negromanti – scoprirono di poter comunicare con queste anime morte. I miei genitori erano tutti e due mistici. Non negromanti», si affrettò a soggiungere Nightshade. «I negromanti non sono persone simpatiche. Vogliono comandare i morti. I miei genitori volevano semplicemente parlare con loro e aiutarli. I morti erano molto infelici e sperduti, poiché non sapevano dove andare.»

Rhys osservò attentamente il kender. Nightshade parlava di tutto questo con un tono tanto realistico che Rhys trovava difficile pensare

che il kender stesse mentendo, eppure l'idea che dei vivi tenessero conversazioni con i morti era difficile da comprendere.

«Io accompagnavo sempre i miei genitori quando si recavano in un cimitero o in un mausoleo», stava dicendo Nightshade. «Giocavo con loro mentre i miei genitori lavoravano.»

«Giocavi con i morti?» lo interruppe Rhys.

Nightshade annuì. «Ci divertivamo molto. Giocavamo a girotondo, a rimbalzello, a fazzoletto, a "re della cripta". Un cavaliere di Solamnia morto mi insegnò a giocare a khas. Un ladro morto mi mostrò come nascondere un fagiolo sotto tre gusci di noce e scambiarli di posto velocissimamente e poi fare indovinare agli altri dove è nascosto. Vuoi vederlo?» domandò con entusiasmo.

«Eventualmente più tardi», disse educatamente Rhys.

Nightshade rovistò nella bisaccia e, non trovando altro da mangiare, la riconsegnò. Si appoggiò comodamente alla lapide. Atta, vedendo che non sarebbe arrivata altra carne, appoggiò la testa sulle zampe e si mise a dormire.

«Allora adesso, Nightshade, tu prosegui l'opera dei tuoi genitori?»

«Magari!» Il kender emise un forte sospiro.

«Che è successo?»

«È cambiato tutto. Takhisis è morta. Gli dèi sono tornati. Le anime sono di nuovo libere di proseguire il loro viaggio. E a me non resta più nessuno con cui giocare.»

«I morti se ne vanno tutti da Krynn.»

«Be', non tutti», corresse Nightshade. «Ci sono ancora spiriti, poltergeist, doppelgänger, zombie, revenant, fantasmi, scheletri guerrieri, spettri e così via. Ma di questi tempi è più difficile incontrarli. In genere i negromanti e i chierici di Chemosh se li portano via prima che io riesca a raggiungerli.»

«Chemosh», disse Rhys. «Che cosa sai di Chemosh? Sei un suo seguace?»

«Accidenti, no!» affermò Nightshade, rabbrividendo. «Chemosh non è proprio un dio simpatico. Fa del male agli spiriti, li trasforma in suoi schiavi. Io non adoro nessun dio. Senza offesa.»

«Perché dovrei offendermi?»

«Perché sei un monaco. Lo vedo dalla tua veste, anche se è piuttosto strana. Non ho mai visto quello strano colore verde. Chi è il tuo dio?»

Il nome di Majere giunse prontamente e facilmente alle labbra di Rhys. Si interruppe, se lo rimangiò.

«Zeboim», rispose.

«La dea del mare? Tu sei un marinaio? Ho sempre pensato che mi piacerebbe andare al mare. In fondo alle acque devono esserci tantissimi cadaveri, tutti quelli che sono morti nei naufragi o sono

stati portati via dalle tempeste.»

«Non sono un marinaio», rispose Rhys e cambiò argomento. «Allora che cosa fai da quando è finita la Guerra delle Anime?»

«Viaggio di città in città, cercando una persona morta con cui parlare», spiegò il kender. «Ma per lo più vengo sbattuto in galera. Non è poi tanto male. Almeno ti danno da mangiare.»

Era così magro e fragile, e anche se parlava allegramente sembrava tanto infelice che Rhys si decise. Ancora non riusciva a capire se il kender fosse pazzo o sano di mente, menzognero oppure sincero (per quanto possa esserlo un kender). Immaginava però che valesse la pena scoprirlo. E preferiva non offendere la sua irascibile dea, che gli aveva offerto questo strano dono.

«La verità è, Nightshade», incominciò Rhys, «che io sono stato mandato qui a cercarti».

Il kender balzò su, scuotendo Atta dal suo sonnecchiare. «Lo sapevo! Tu sei lo sceriffo travestito!»

«No, no», si affrettò a dire Rhys. «Sono davvero un monaco. È stata Zeboim a mandarmi qui.»

«Un dio che mi cerca?» disse Nightshade, allarmato. «È peggio dello sceriffo.»

«Nightshade...» incominciò a dire Rhys.

Troppo tardi. Procedendo a balzi, il kender si allontanò dalla lapide e se la diede a gambe. Avendo passato la vita a sfuggire agli inseguitori, il kender era lesto e agile. La mangiata gli aveva dato forza. Conosceva bene il territorio circostante. Rhys non l'avrebbe mai raggiunto. Aveva però con sé qualcuno che ci sarebbe riuscito.

«Atta», disse Rhys, «via!»

Atta era in piedi. Udendo quel comando ben noto, fece per obbedire, quindi si fermò e si voltò a guardare perplessa Rhys.

«Faccio come dici, padrone, ma dove sono le pecore?» sembrò domandare.

«Via», disse Rhys con fermezza e indicò il kender in fuga.

Atta lo osservò ancora per un istante, giusto per accertarsi di avere capito bene, quindi sfrecciò via, procedendo a balzi per il cimitero all'inseguimento del kender.

La cagna utilizzò con Nightshade la stessa tattica che avrebbe usato con le pecore, arrivandogli sul fianco sinistro, descrivendo un ampio cerchio, senza guardarlo per non spaventarlo, deviando davanti a lui per farlo voltare e costringerlo a tornare verso Rhys.

Vedendo con la coda dell'occhio quella macchia bianca e nera, Nightshade deviò dalla sua rotta, puntando in un'altra direzione. Atta era lì davanti a lui, e il kender fu costretto a deviare ancora. Lei era di nuovo lì e ancora una volta lui dovette deviare.

Atta non lo aggredì. Quando lui rallentava, rallentava anche lei.

Quando lui si fermava, lei si stendeva sul ventre, fissandolo tanto attentamente con gli occhi marroni che lui trovava difficile distogliere lo sguardo. Nel momento in cui lui si muoveva, lei era di nuovo in piedi. Nightshade provò in tutti i modi a scansarsi e a guizzare via, ma lei era sempre davanti a lui, piegando continuamente il proprio corpo flessuoso per tagliargli la strada. Il kender poteva muoversi liberamente solo in una direzione, quella da cui era arrivato.

Alla fine, ansimando, Nightshade si arrampicò su una lapide e rimase lì, tremante.

«Mandala via da me!» ululò.

«Basta così, Atta», ordinò Rhys, e la cagna si rilassò e andò da lui per farsi accarezzare la testa.

Rhys si avvicinò al kender appollaiato.

«Non sei nei guai, Nightshade. Tutt'altro. Io vado in missione e ho bisogno del tuo aiuto.»

Nightshade spalancò gli occhi. «Missione? Mio aiuto? Sei sicuro?»

«Sì, è per questo che la mia dea mi ha mandato a cercarti.»

Rhys raccontò al kender tutto quanto era successo, dall'arrivo di suo fratello al monastero fino al terribile delitto da lui commesso. Nightshade ascoltò, affascinato, anche se della missione gli piacque il lato sbagliato. Balzò giù dalla lapide e prese la mano di Rhys.

«Dobbiamo tornare lì subito!» esclamò, cercando di trascinare via Rhys. «Torniamo dove hai sepolto i tuoi amici!»

«No», disse Rhys, restando fermo. «Dobbiamo cercare mio fratello.»

«Ma tutti quegli spiriti inquieti hanno bisogno di me», disse Nightshade, supplichevole.

«Adesso sono col loro dio», gli spiegò Rhys.

«Ne sei certo?»

«Sì», rispose Rhys, e ne era certo. «Dobbiamo trovare mio fratello e bloccarlo prima che faccia del male a qualcun altro. Dobbiamo scoprire che cosa gli ha fatto Chemosh per trasformarlo da chierico di Kiri-Jolith a seguace del Signore della Morte. Tu sai comunicare con i morti, il che potrebbe rivelarsi utile, e puoi farlo senza destare sospetti. Io non posso pagarti», soggiunse, «poiché a noi monaci è proibito accettare ricompense tranne quanto ci serve per sopravvivere».

«Dell'altra carne come quella che abbiamo appena mangiato per me andrebbe bene. E sarà bello avere un amico», disse emozionato Nightshade. «Un vero amico vivo.»

Guardò con trepidazione Atta. «Immagino che tu debba portarti dietro il cane.»

«Atta è una brava guardiana oltre che una buona compagna. Non preoccuparti.» Rhys posò la mano sulla spalla del kender per

rassicurarlo. «Ti si è affezionata. È per questo che ti ha rincorso. Non voleva che te ne andassi.»

«Davvero?» Nightshade parve compiaciuto. «Pensavo mi stesse inseguendo come fossi stato una pecora o qualcosa del genere. Se le piaccio, è diverso. Anche lei mi piace.»

Rhys lasciò che il buio gli nascondesse il sorriso. «Io sono alloggiato da un contadino che abita qui nei pressi. Passeremo la notte lì e partiremo presto domattina.»

«I contadini di solito non mi lasciano entrare in casa», fece notare Nightshade, mettendosi in cammino accanto a Rhys, e facendo due passi con le sue gambette a ogni passo di lui.

«Questo qui credo di sì», previde Rhys. «Quando gli spiegherò quanto ti sia affezionata Atta.»

Atta era tanto affezionata al kender che gli rimase distesa sulle gambe tutta la notte, senza perderlo mai di vista.

9

Rhys non ebbe difficoltà a scovare tracce del fratello. La gente ricordava piuttosto distintamente un chierico di Kiri-Jolith che passava le notti a fare baldoria nella taverna e i giorni ad amoreggiare con le loro figlie. Rhys, angosciato, si aspettava di sentire che suo fratello aveva commesso altri omicidi, perciò rimase sorpreso e sollevato nell'apprendere che aveva semplicemente abbandonato la città senza pagare il conto della taverna.

Quando Rhys chiedeva se suo fratello avesse parlato di Chemosh, tutti parevano divertiti e scrollavano il capo. Lui non aveva parlato *di* nessun dio, e specialmente non di un dio tanto tenebroso come Chemosh. Lleu era un giovanotto bello e piacevole che cercava divertimento, e se era un po' sconsiderato e sbadato non c'era niente di male in questo. Quasi tutti lo ritenevano un buon uomo e gli auguravano ogni bene.

Rhys trovava tutto questo molto strano. Non riusciva a far coincidere il quadro che questa gente gli tracciava di un birbante spensierato con l'assassino a sangue freddo che tanto spietatamente aveva ucciso diciannove persone. Rhys avrebbe potuto dubitare di essere davvero sulle tracce del fratello, ma tutti riconoscevano Lleu dalla descrizione fisica e dal fatto che indossava le vesti di Kiri-Jolith. I chierici di quel dio non erano numerosi in Abanasinia, dove il suo culto incominciava appena a diffondersi.

Rhys trovò un solo uomo che avesse qualcosa di brutto da dire riguardo a Lleu Mason, ed era un mugnaio che aveva offerto a Lleu vitto e alloggio in cambio di qualche giorno di lavoro al mulino.

«Da allora mia figlia non è più la stessa», raccontò il mugnaio. «Io maledico il giorno in cui è arrivato e maledico me stesso per averci avuto a che fare. Era una ragazza ubbidiente, la mia Besty, prima che lui la notasse. Lavorava sodo. Doveva sposarsi il mese prossimo col figlio di uno dei bottegai più prosperi della città. Era un bel matrimonio, ma adesso è saltato tutto, a causa di vostro fratello.»

Scrollò arcigno il capo.

«Dov'è vostra figlia?» domandò Rhys, guardandosi attorno. «Se potessi parlarle...»

«Andata», disse concisamente il mugnaio. «L'ho sorpresa che rincasava di nascosto a tarda ora dopo un appuntamento con lui. Le ho dato le nerbate che si meritava e l'ho chiusa nella sua stanza.» Alzò le spalle. «Dopo alcuni giorni è riuscita in qualche modo a venirne fuori e da allora non ne ho più visto neanche l'ombra. Una liberazione, direi, da un sudiciume.»

«È scappata con Lleu?» chiese Rhys.

Il mugnaio non lo sapeva. Pensava di no, poiché Lleu era partito prima della fuga della figlia. Era possibile, ammise, che fosse scappata per stare con lui, anche se in verità non sembrava tanto innamorata di lui. Il mugnaio non lo sapeva ed evidentemente non gli importava granché se non di avere perduto una brava lavoratrice e un'occasione di matrimonio da cui si aspettava un profitto.

Rhys ammise la possibilità che suo fratello avesse sedotto la ragazza e l'avesse persuasa a scappare con lui, ma in tal caso perché non erano fuggiti insieme? Riteneva più probabile che la ragazza fosse semplicemente fuggita da una casa priva di affetto e dalla prospettiva di un matrimonio senza amore. Niente di sinistro in questo.

Comunque la questione lo turbava. Si fece dare una descrizione della ragazza e lungo la strada chiese notizie di lei, oltre che di Lleu. Alcuni avevano visto lei, altri lui, ma nessuno li aveva visti insieme. L'ultima notizia che ebbe della figlia del mugnaio diceva che si era unita a una carovana diretta verso il mare. Suo fratello, a quanto pareva, aveva parlato vagamente di dirigersi verso Haven.

Mentre Rhys parlava con i vivi, Nightshade comunicava con i morti. Mentre Rhys visitava locande e taverne, Nightshade visitava cripte e cimiteri. Nightshade proibì a Rhys di accompagnarlo, poiché, affermò il kender, i morti hanno la tendenza a essere timidi in presenza dei vivi.

«Quasi tutti i morti, vale a dire», soggiunse il kender. «Ce ne sono alcuni a cui piace andare in giro a fare crepitare le ossa e sferragliare le catene e scagliare sedie fuori dalle finestre. Ne ho conosciuti alcuni che si divertono ad allungare una mano fuori dalla tomba afferrando la gente per le caviglie. Costituiscono l'eccezione, però.»

«Grazie agli dèi», disse sarcastico Rhys.

«Immagino di sì.» Nightshade non era convinto. «I morti di quel genere sono quelli interessanti. Tendono a restarsene in giro, non scappano verso qualche piano di esistenza più elevato lasciando la gente senza nessuno con cui parlare.»

Il «piano di esistenza più elevato» sembrava essere una destinazione molto richiesta, poiché Nightshade aveva difficoltà a comunicare con i morti, o per lo meno così affermava lui. Quelli che riusciva a trovare non sapevano dirgli niente di Chemosh. Rhys era stato scettico fin da principio riguardo alle affermazioni del kender, e il suo scetticismo aumentava. Decise di seguire il kender una notte e vedere di persona che cosa accadesse.

Nightshade era emozionato quella sera, poiché aveva sentito parlare di un campo di battaglia nelle vicinanze. I campi di battaglia erano promettenti, spiegò, perché i morti talvolta venivano abbandonati sul campo, i loro corpi restavano insepolti e imputridivano al sole o venivano lacerati dagli avvoltoi.

«Alcuni spiriti la prendono con filosofia, lasciano perdere e se ne vanno», spiegò Nightshade. «Ma altri ne fanno una questione personale. Rimangono lì, in attesa di sfogare la loro collera sui vivi. Dovrei trovare qualcuno impaziente di parlare.»

«Non sarà pericoloso?» domandò Rhys.

«Be', sì», ammise il kender. «Alcuni morti assumono un atteggiamento davvero malvagio e si scagliano sulla prima persona che incontrano. In qualche occasione io me la sono cavata per un pelo.»

«Che cosa fai se sei attaccato? Come ti difendi? Tu non porti armi.»

«Agli spiriti non piace la vista dell'acciaio», rispose Nightshade. «O forse è l'odore del ferro. Non l'ho mai capito bene. Comunque, se vengo attaccato, me la do a gambe. Sono più veloce di qualunque vecchio scheletro crepitante.»

Quando si fece buio, Nightshade partì per il campo di battaglia. Rhys lasciò al kender un lungo margine di vantaggio, quindi con Atta si incamminò sulle sue tracce.

La notte era serena. Solinari era calante e Lunitari piena e splendente, conferendo alle ombre una sfumatura rossastra. L'aria serale era calma e profumava di rose selvatiche. Le creature dei boschi erano impegnate nelle loro attività, e i loro fruscii e stridii e ululati provocavano in Atta una serie continua di preoccupazioni.

In quello che Rhys ormai considerava il suo passato, gli sarebbe piaciuto passeggiare nella notte profumata. In quella vita il suo spirito sarebbe stato tranquillo, la sua anima serena. Non riteneva di essere cieco verso i mali del mondo, verso le brutture della vita. Capiva che una cosa era necessaria per equilibrare l'altra. O piuttosto pensava di capirlo. Adesso era come se la mano di suo fratello avesse scostato una tenda per mostrargli un male la cui esistenza lui non si era mai immaginato. In un certo senso, ammise Rhys, lui era stato cieco perché aveva visto solo ciò che voleva vedere. Non avrebbe mai consentito che accadesse di nuovo.

Aveva molto a cui pensare durante il cammino. Riteneva di essere molto vicino a raggiungere il fratello. Lleu era stato in quel villaggio fino a due giorni prima. Aveva preso la strada per Haven, una strada che a causa di briganti e goblin adesso non era sicura da percorrere. Coloro che osavano avventurarvisi viaggiavano in gruppi numerosi per proteggersi.

Rhys aveva ben poco da temere dai banditi. «Povero come un monaco» era un'espressione ben nota. Bastava un'occhiata alla veste di un monaco (perfino di colore strano) e i ladri si allontanavano disgustati.

Un cupo brontolio da parte di Atta indusse Rhys ad abbandonare i

propri pensieri e a rivolgere l'attenzione al compito che l'attendeva. Avevano raggiunto il campo di battaglia e lui vedeva chiaramente Nightshade, con la luna rossa che gli sorrideva vivida, come se Lunitari avesse trovato il tutto piuttosto buffo.

Rhys si scelse un punto nell'ombra sotto un albero che, stando ai rami scheggiati, era rimasto coinvolto nel combattimento. Si sentì rimordere la coscienza poiché spiava il kender, ma la questione era troppo importante, troppo urgente per essere lasciata al caso.

«Per lo meno ho concesso a Nightshade il beneficio del dubbio», disse Rhys ad Atta, mentre osservava il kender girovagare speranzoso per il campo di battaglia. «Chiunque altro, all'udire una simile storia, l'avrebbe portato subito alle celle dei matti.»

Il campo di battaglia era un ampio tratto di campo aperto, lungo e largo, di qualche ettaro. La battaglia era stata combattuta appena qualche anno prima e, anche se il campo adesso era ricoperto di erba ed erbacce, si vedevano ancora tracce del combattimento.

Le eventuali armi o armature intatte erano state saccheggiate dai vincitori o dagli abitanti del villaggio. Rimanevano lance spezzate, pezzi arrugginiti di armatura, uno stivale logoro, un guanto di ferro lacerato, frecce scheggiate. Rhys non aveva idea di chi avesse combattuto contro chi in quella battaglia. E nemmeno gli importava.

Nightshade girovagò qua e là. A un certo punto si fermò per raccogliere qualcosa da terra. Dopo averlo esaminato attentamente, se lo lasciò cadere nella sacca.

Si guardò attorno, sospirò malinconicamente, quindi urlò, con tono amichevole: «Ehi! C'è qualcuno in casa?».

Non rispose nessuno. Nightshade continuò a vagare. La notte era calma, pacifica, e Rhys incominciò a sentirsi vincere dal sonno. Scrollò il capo per togliersi l'annebbiamento, si strofinò gli occhi e bevve un po' d'acqua dalla borraccia. Atta si tese. Rhys sentì il corpo della cagna irrigidirsi. Gli orecchi le si rizzarono.

«Che cosa...» cominciò a dire, poi la voce gli si smorzò in gola.

Nightshade si era chinato per raccogliere un elmo ammaccato e malconcio. Compiaciuto di questa scoperta, il kender si mise l'elmo in testa. L'elmo era fin troppo grande, ma ciò non infastidiva Nightshade. Si diede un colpo col pugno sulla sommità dell'elmo e riuscì a tirare su la visiera, che aveva da qualche parte attorno al mento.

Stava armeggiando con la visiera ormai arrugginita, e non vide l'apparizione spettrale che saliva dal terreno quasi direttamente davanti a lui. Rhys la vide chiaramente e anche così avrebbe potuto dubitare dei propri sensi, ma dallo sguardo fisso di Atta e dai suoi muscoli rigidi, tesi sotto la mano di lui, capiva che anche la cagna la vedeva.

Lo spettro aveva all'incirca l'altezza e la corporatura di un uomo.

Indossava un'armatura; niente di sofisticato come quella di un cavaliere: soltanto alcuni pezzi recuperati e rabberciati alla meglio. Non portava elmo e sulla testa aveva una ferita orribile, un taglio che gli aveva squarciato il cranio. Aveva i lineamenti contorti in una smorfia. Il fantasma allungò una mano spettrale verso il kender, che era ancora allegramente nascosto nell'elmo, senza la più pallida idea dell'orrore che si trovava davanti a lui.

Rhys cercò di gridare per avvertirlo. Aveva la gola e la bocca tanto asciutte che non riuscì a emettere alcun suono. Avrebbe potuto mandare avanti Atta, ma la cagna tremava, terrorizzata.

«Oh, ragazzi, si è fatto freddo tutto a un tratto», osservò Nightshade, con la voce che riecheggiava dentro l'elmo.

Nel frattempo riuscì a liberare la visiera, che si aprì di scatto. «Oh, salve!» disse allo spettro, la cui mano era a pochi centimetri dal viso del kender. «Mi dispiace. Non sapevo che tu fossi qui. Come va?»

Al suono della voce del kender lo spettro lasciò cadere la mano. Rimase a librarsi incerto davanti a Nightshade, come cercando di decidersi a fare qualcosa.

Sgomento, Rhys ascoltava e osservava e cercava di trarre un senso da ciò che stava accadendo. Niente del suo addestramento, delle sue preghiere o della sua meditazione l'avevano preparato a questo spettacolo. Accarezzò Atta, calmandola e allo stesso tempo rassicurando se stesso. Era bello toccare qualcosa di caldo e di vivo.

Nightshade si tirò via l'elmo e lo lasciò cadere a terra. «Mi dispiace. Era tuo?» Vide che allo spettro mancava circa metà del cranio. «Oh, immagino di no. Probabilmente ti avrebbe fatto comodo. Allora le cose non sono andate tanto bene per te. Ti andrebbe di raccontarmelo?»

Sembrava che lo spettro stesse parlando, ma Rhys non udiva la voce. Vedeva le mani spettrali compiere gesti collerici. La testa del fantasma si girava per guardare in lontananza.

Nightshade ascoltava con calma e attenzione e aveva un'espressione di commiserazione e interesse.

«Non c'è niente per te qui, ormai», disse finalmente Nightshade. «Tua moglie ha ormai sposato qualcun altro. Ha dovuto, anche se era addolorata per te e sentiva la tua mancanza. C'erano i bambini da crescere e lei non poteva gestire da sola la fattoria. I tuoi compagni hanno brindato in tuo onore e hanno detto cose come: "Ti ricordi quella volta che il vecchio Charley ha fatto così e così?" Ma anche loro sono andati avanti con la loro vita. E tu devi andare avanti con la tua. No, non sto facendo lo spiritoso. La morte è una parte della vita. Una parte oscura e tranquilla, ma certamente una parte. Non ci guadagni niente a restare qui, a crucciarti perché è stato tutto così ingiusto.»

Nightshade ascoltò di nuovo lo spettro, poi disse: «Puoi vederla

così oppure puoi ritenere che l'ignoto sia pieno di possibilità nuove ed emozionanti. Qualunque cosa è meglio di questa, no? Gironzolare qui sperduto e solitario. Per lo meno rifletti su quello che ti ho detto. Non è che per caso sai giocare a khas? Vorresti fare una partita prima di andartene?».

Lo spettro a quanto pareva non era interessato. Quella forma orribile prese a dissiparsi come la nebbia sotto la luce lunare.

«Oh, quasi mi dimenticavo!» gridò Nightshade. «Hai visto o sentito qualcosa di Chemosh ultimamente? Chemosh, Dio dei Morti. Mai sentito? Be', grazie lo stesso. Buona fortuna a te! Fai buon viaggio.»

Rhys cercò di rimettere insieme i pezzi di ciò che pensava di sapere riguardo alla vita e alla morte e riordinarli. Alla fine scoprì di non riuscirci e li gettò via tutti. Era ora di ricominciare. Si diresse verso il punto in cui si trovava Nightshade. Il kender stava guardando l'elmo e la propria sacca, come se stesse cercando di stabilire se ci entrasse.

Udendo un movimento, Nightshade girò la testa. Il viso gli si illuminò. Lasciando cadere l'elmo, li raggiunse di scatto. «Rhys! Hai visto? Uno spettro! Era uno spettro piuttosto malinconico. Quasi tutti sono più vivaci, per così dire. Oh, e non sa niente di Chemosh. Immagino che quell'uomo sia morto prima che tornassero gli dèi. Spero che si senta meglio adesso che è nella parte successiva del suo viaggio. Che succede ad Atta? Non sta male, vero?»

«Nightshade», disse Rhys contrito, «voglio scusarmi».

Il viso del kender si accartocciò con una smorfia stupefatta. «Se vuoi, Rhys, fai pure. Non mi importa. Con chi vuoi scusarti?»

«Con te, Nightshade», rispose Rhys, sorridendo. «Ho dubitato di te e ti ho spiato, e mi dispiace.»

«Hai dubitato...» Il kender si interruppe. Guardò Rhys, guardò il cane, guardò attorno a sé il campo di battaglia. «Capisco. Mi sei venuto dietro per accertarti che io non mentissi quando dicevo di saper parlare con i morti.»

«Sì. Mi dispiace. Mi sarei dovuto fidare di te.»

«Non fa niente», minimizzò Nightshade, anche se lo disse con un lieve sospiro. «Sono abituato a non ricevere fiducia. È usanza del territorio.»

«Mi perdonerai?» domandò Rhys.

«Hai portato qualcosa da mangiare?»

Rhys mise una mano nella bisaccia, tirò fuori un pezzo di formaggio e lo porse al kender.

«Ti perdono», disse Nightshade, prendendone un grosso boccone con aria soddisfatta. Ammiccò verso Rhys. «È molto strano.»

«È normale formaggio di capra...»

«Non il formaggio. È ottimo. No, voglio dire, è strano che lo spettro non conoscesse Chemosh. Nessuno degli spettri o fantasmi o spiriti che ho incontrato ha ricevuto una visita da lui o dai suoi chierici. È vero, Chemosh non era qui quando quel particolare spettro era vivo, ma mi sembra che se io fossi il Signore della Morte la prima cosa che avrei fatto al mio ritorno sarebbe stata inviare i miei chierici a ripulire tutti i campi di battaglia e le segrete e le tane di drago, per rendere schiavi tutti gli spiriti erranti reperibili.»

«Forse ai chierici è solo sfuggito questo qui», ipotizzò Rhys.

«Non credo», disse Nightshade. Masticò il formaggio con un'espressione pensierosa.

«Che cosa pensi stia succedendo, allora?» lo pungolò Rhys, veramente interessato a sentire ciò che aveva da dire il kender. Nell'ultima ora era diventato molto rispettoso nei suoi confronti.

Il kender scrutò il campo buio e deserto. «Penso che Chemosh non abbia bisogno di schiavi morti.»

«E perché?»

«Perché sta trovando schiavi fra i vivi.»

«Come mio fratello», aggiunse Rhys con un'improvvisa sensazione di freddo alla bocca dello stomaco. A parte la prima conversazione nel cimitero, quando Rhys aveva raccontato a Nightshade di Lleu e dell'assassinio, i due non ne avevano parlato molto. Non era un argomento su cui Rhys amasse soffermarsi. A quanto pareva, però, Nightshade aveva riflettuto sulla questione.

Nightshade annuì. Restituì l'avanzo di formaggio e Rhys lo ripose nella bisaccia, con grande disappunto di Atta.

«Come ritieni che stia agendo Chemosh?» domandò Rhys.

«Non lo so», rispose Nightshade, «ma se ho ragione io, è piuttosto spaventoso».

Rhys dovette dirsi d'accordo. Era molto spaventoso.

10

Haven era una grande città, la più grande che Rhys avesse visitato finora. Lui e Nightshade trascorsero giorni a vagabondare di luogo in luogo, fornendo pazientemente una descrizione del fratello di Rhys, cercando qualcuno che avesse visto Lleu. Quando finalmente trovarono un taverniere che lo rammentava, Rhys apprese che il fratello non era rimasto a lungo a Haven ed era ripartito quasi subito. L'ipotesi migliore era che fosse andato a Solace, ragionamento per cui tutti coloro che attraversavano l'Abanasinia finivano a Solace. Rhys, Nightshade e Atta proseguirono il viaggio.

Rhys era stato a Solace con suo padre da bambino e ricordava chiaramente la città, famosa nelle leggende e nelle tradizioni popolari per il fatto che le sue case e botteghe erano costruite fra i rami di enormi alberi di vallen. Il nome stesso evocava immagini di un luogo in cui i feriti nel cuore, nella mente e nel corpo potessero andare a cercare conforto.

I ricordi d'infanzia di Rhys riguardo a Solace erano di una città di bellezza straordinaria e di gente amichevole. Trovò Solace molto cambiata. La città era cresciuta diventando una metropoli piena di rumore e andirivieni, confusione e trambusto, rimbombante di una voce forte e rauca. Rhys poteva dire sinceramente che se non fosse stato per la leggendaria Taverna dell'Ultima Dimora non avrebbe riconosciuto quel luogo. E perfino la taverna era cambiata, essendosi ampliata e ingrandita al punto che adesso si estendeva sui rami di diversi alberi di vallen.

Poiché le abitazioni originarie erano state costruite sulla sommità degli alberi, i cittadini di Solace non avevano avuto bisogno di erigere mura a protezione delle case e delle botteghe. La cosa aveva funzionato bene nell'epoca in cui Solace era una cittadina. Adesso però i viandanti entravano e uscivano dalla città senza controlli, senza guardie a porre domande. Riempivano le strade esseri di ogni sorta: elfi, nani, kender a decine. Rhys vide più razze diverse a Solace in trenta secondi di quante ne avesse viste in tutti i suoi trent'anni.

Rimase sbalordito oltre misura nel vedere due draconici, un maschio e una femmina, passeggiare lungo la strada principale con tanta sicurezza di sé come se fossero stati proprietari del luogo. La gente cambiava direzione per evitare gli «uomini lucertola», ma nessuno sembrava allarmato dalla loro presenza, tranne Atta, che ringhiò e abbaiò verso di loro. Sentì dire da qualcuno che provenivano dalla città draconica di Teyr e che erano qui per incontrare dei nani delle colline per discutere di commerci.

I nani di fosso lottavano e raspavano tra i rifiuti, e un viso di

goblin sbirciò Rhys dalle ombre di un vicolo. Il goblin scomparve quando un manipolo di guardie, armate di picche e protette da una cotta di maglia, arrivarono a passo di marcia lungo la strada, accompagnate da una parata di bambini e bambine ridacchianti che portavano pentole in testa e bastoni in mano.

Gli esseri umani erano la razza predominante. Uomini di pelle nera dell'Ergoth si mescolavano a barbari rozzamente vestiti delle Pianure e a uomini riccamente abbigliati di Palanthas, e tutti si spintonavano e si davano gomitate e si scambiavano insulti.

A Solace era rappresentato anche ogni genere di occupazione. Tre maghi, due dalle vesti rosse e uno in nero, andarono a sbattere contro Rhys. Erano tanto immersi nella loro discussione che non lo notarono nemmeno, né gli chiesero scusa. Un gruppo di attori, che si definivano Troupe Itinerante di Gilean, arrivarono danzando per la strada, percuotendo un tamburo e suonando tamburelli, accrescendo così il livello di rumore. Tutti avevano qualcosa da vendere o cercavano qualcosa da acquistare, e tutti lo annunciavano gridando a pieni polmoni.

Mentre tutto questo avveniva nelle strade sottostanti, Rhys alzò lo sguardo e vide altra gente che percorreva i ponti oscillanti di assi e corde che andavano da un albero di vallen all'altro, come i filamenti di seta di una gigantesca ragnatela. L'accesso agli alberi era limitato, a quanto pareva, poiché Rhys notò delle guardie dislocate in vari punti, che interrogavano e fermavano tutti quelli che, secondo loro, avevano un'aria sospetta.

Mentre procedeva a fatica nel fango rimescolato da un flusso infinito di traffico, Rhys si meravigliava dei cambiamenti avvenuti in Ansalon mentre lui era nascosto nel mondo immutabile del monastero. Da ciò che vedeva, non si era perso molto. Il rumore, gli spettacoli, gli odori, che andavano dalla spazzatura in putrefazione ai nani di fosso non lavati, dal pesce del giorno prima all'odore della carne arrostita su braci ardenti e al pane fresco proveniente dalla bottega del fornaio, suscitavano in Rhys il rimpianto della solitudine e della tranquillità delle colline, della semplicità della sua vita precedente.

Atta, stando al suo comportamento, era d'accordo. Spesso alzava lo sguardo verso di lui, con gli occhi marroni umidi per la confusione, ma si fidava di lui perché li guidasse in quel caos. Rhys la coccolava, la rassicurava, se non riusciva a rassicurare se stesso. Forse era scoraggiato dalle dimensioni di Solace, dal numero di persone, ma ciò non modificava la sua determinazione a proseguire la ricerca del fratello. Per lo meno adesso sapeva dove cercare. Lleu raramente perdeva l'occasione di fermarsi in una locanda o una taverna lungo la via.

Rhys aveva un'altra possibilità, almeno così sperava. L'idea gli

venne quando vide un gruppetto di chierici dalle vesti nere camminare apertamente per la strada. Una città delle dimensioni e della disposizione di Solace avrà ben avuto un tempio dedicato a Chemosh.

Rhys diresse i propri passi verso la famosa Taverna dell'Ultima Dimora, pensando di incominciare lì a chiedere informazioni. Dovette fermarsi lungo la strada per districare Nightshade da un gruppo di kender, che avevano fatto lega con lui come fosse stato un cugino non più visto da tempo (e in effetti due di loro affermavano di essere suoi cugini).

La famosa taverna dove, secondo la leggenda, erano abituati a incontrarsi gli Eroi delle Lance, era gremita. La gente faceva la coda per entrare. A mano a mano che alcuni clienti se ne andavano, ne veniva ammesso un certo numero. La coda incominciava ai piedi della lunga rampa di scale e si estendeva lungo la strada. Rhys e Nightshade presero posto in fondo, attendendo con pazienza. Rhys continuava a tenere d'occhio tutti quelli che salivano e scendevano le scale, sperando che uno di loro fosse Lleu.

«Guarda quanta gente!» esclamò Nightshade con entusiasmo. «Sono sicuro di farmi qualche spicciolo qui. Quella carne di capra arrosto ha un profumo meraviglioso, vero, Atta?»

La cagna sedeva a fianco di Rhys, alternando lo sguardo fra il padrone e Nightshade. Il kender pensava con contentezza che Atta si fosse veramente affezionata a lui, poiché non lo perdeva mai di vista. Rhys non voleva togliere al compagno questa illusione. Atta era diventata brava come «guardiana di kender» quanto prima lo era stata con le pecore.

Mentre guardava quelli che uscivano dalla taverna, Rhys ascoltava le chiacchiere attorno a sé, cogliendo vari pettegolezzi locali, nella speranza di udire qualcosa che lo conducesse a Lleu. Nightshade era impegnato a pubblicizzare i suoi servizi, dicendo a quelli davanti a lui nella coda che avrebbe potuto metterli in contatto con i parenti che avessero abbandonato le spoglie mortali, in cambio del prezzo da affarone di una sola moneta d'acciaio, pagabile alla consegna del detto parente. La cagna vigile, nel frattempo, impediva al kender di «prendere a prestito» accidentalmente sacche, portamonete, coltelli, anelli o fazzoletti, infilando il proprio corpo fra quello di Nightshade e ogni potenziale «cliente».

La folla era generalmente di buonumore, nonostante dovesse rimanere in attesa. Quel buonumore all'improvviso si deteriorò.

«Forse non mi avete sentito la prima volta, signori», affermò un tizio, alzando la voce. «Non avete diritto di passarmi davanti.»

Rhys si guardò dietro le spalle, come fecero tutti attorno a lui.

«Hai sentito qualcosa, Gregor?» domandò uno degli uomini a cui

era stata rivolta quell'affermazione.

«No, Tak», ribatté l'amico, «ma di sicuro sento un odore». Sottolineò con forza quella parola. «Deve essere di passaggio in città un branco di maiali, oggi.»

«Ah, ti sbagli, Gregor», replicò l'amico in tono semiserio. «Non sono i maiali che hanno portato in città quest'oggi. I maiali sono bestie profumate, pulite e sane in confronto a questi qui. Devono aver lasciato entrare un *elfo!*»

Entrambi gli uomini risero sguaiatamente. A giudicare dai grembiuli di cuoio, dalle braccia e dalle spalle muscolose e dalle mani e dai volti anneriti dalla fuliggine, erano fabbri ferrai o forgiatori di metalli. La persona che era vittima dei loro scherzi portava l'abbigliamento verde di un abitante della foresta. Aveva il cappuccio tirato sopra la testa in modo che nessuno lo vedesse in faccia, ma erano inconfondibili il corpo flessuoso e i movimenti aggraziati e il tono dolce e melodico della voce.

L'elfo non disse nulla in risposta. Uscendo dalla coda, girò attorno ai due uomini e si rimise in fila davanti a loro.

«Maledetto mangiaerba, togliti dai piedi!» L'uomo chiamato Gregor afferrò l'elfo per le spalle e lo rigirò.

Balenò l'acciaio, e Gregor balzò all'indietro.

L'elfo aveva un coltello in mano.

I due uomini si guardarono; poi, serrando gli enormi pugni, si lanciarono in avanti.

L'elfo era pronto a portare un affondo quando all'improvviso si trovò la strada bloccata, poiché Rhys si era messo in mezzo ai contendenti. Rhys non sollevò il bastone, né alzò la voce.

«Potete avere il mio posto nella coda, signori», disse.

Tutti e tre lo fissarono a bocca aperta.

«Io sto quasi davanti, ai piedi delle scale», proseguì amabilmente Rhys. «Là, dove aspettano il kender e il cane. Siamo i prossimi a salire. Prendete il mio posto e siate i benvenuti, tutti e tre.»

Alle spalle di Rhys l'elfo disse con veemenza: «Non mi serve il tuo aiuto, monaco. Posso sistemare da solo questi due».

«Versando il loro sangue?» domandò Rhys, guardandosi attorno. «Che cosa risolveresti?»

«Monaco?» ripeté uno dei due uomini, guardando incerto Rhys.

«A giudicare dall'arma, è un monaco della Mantide», osservò l'elfo. «Ossia Majere, come lo conoscete voi umani. Anche se non ne ho mai visto uno con la veste verde», soggiunse con disdegno.

«Prendete il mio posto, signori», ripeté Rhys, indicando le scale. «Un boccale di birra fresca per sbollire gli spiriti, eh?»

I due uomini si guardarono. Scrutarono Rhys e il suo bastone. Non vi era una via d'uscita favorevole. Se avessero avuto il sostegno

della folla, avrebbero potuto proseguire il combattimento. Per come stavano le cose, l'offerta di Rhys aveva chiaramente colpito la fantasia della folla. Forse questi due erano bulli ben noti, poiché la gente sorrideva del loro insuccesso.

I due uomini abbassarono i pugni.

«Andiamo, Tak, io non ho più fame», disse un tale severamente, girando sui talloni. «La puzza mi ha fatto passare l'appetito.»

«Già, puoi bere tu con quella gentaglia se vuoi, monaco», sogghignò l'altro. «Io preferirei ingurgitare acqua di palude.»

L'elfo guardò Rhys con occhio torvo. «Questa era la mia battaglia. Tu non avevi diritto di intrometterti.»

Anche lui se ne andò, puntando nella direzione opposta.

Rhys riprese il suo posto in coda. Diversi nella folla applaudirono e una donna anziana allungò una mano per toccargli la veste consunta e macchiata dal viaggio, «per buona fortuna». Rhys si domandò che cosa avrebbe pensato la donna se avesse saputo che lui non era un monaco di Majere ma un seguace giurato di Zeboim. Si rese conto, con un sospiro interiore, che probabilmente non avrebbe fatto alcuna differenza. Lui le era piaciuto, era piaciuto alla folla, come sarebbe piaciuto uno spettacolo di burattini.

Rhys prese il suo posto in coda, accanto a Nightshade, che non stava in sé dall'ammirazione e dall'agitazione. Le domande impazienti del kender furono interrotte dall'uomo che regolava il flusso di traffico verso la locanda.

«Vai su, monaco», gridò con un ampio gesto, «prima di fare scappare il resto dei miei clienti».

Tutti risero e la folla acclamò mentre Rhys, Nightshade e Atta salirono le scale, con Nightshade che gesticolava e si sporgeva precariamente dalla ringhiera per gridare: «Qualcuno di voi vuole entrare in contatto con una persona cara defunta? Io so parlare con i morti...».

Rhys afferrò il kender per le spalle e lo guidò delicatamente attraverso la porta aperta.

La Taverna dell'Ultima Dimora aveva raggiunto una fama imperitura durante la Guerra delle Lance, poiché fu qui che i leggendari Eroi delle Lance iniziarono una missione che si sarebbe conclusa con la sconfitta di Takhisis, Regina delle Tenebre. La taverna era di proprietà dei discendenti di due di quegli eroi, Caramon e Tika Majere. Ascoltando i pettegolezzi mentre faceva la coda, Rhys aveva appreso un bel po' di cose sulla locanda, sui suoi proprietari e su Solace in generale.

Una figlia, Laura Majere, gestiva la locanda. Suo fratello Palin era stato un tempo un celebre stregone, ma adesso era il sindaco di Solace. C'era stato un qualche scandalo che aveva coinvolto sua

moglie, ma a quanto pare era stato risolto. Laura e Palin avevano una sorella, Dezra. La gente alzava gli occhi al cielo quando la sentiva menzionare. Lo sceriffo di Solace era un amico di Palin, un ex cavaliere di Solamnia di nome Gerard. Era uno sceriffo apprezzato, a quanto pareva, con la reputazione di essere severo ma giusto. Aveva un compito ingrato, a sentire la maggior parte dei pettegoli, poiché Solace era cresciuta fin troppo in fretta per il suo bene. Inoltre era ubicata presso il confine di quello che un tempo era stato il regno degli elfi Qualinesti. Il drago Beryl aveva scacciato gli elfi dalle loro case e Qualinesti era adesso una terra di nessuno selvaggia, senza legge e senza civiltà, rifugio di bande vaganti di fuorilegge e di goblin.

La Taverna dell'Ultima Dimora aveva subito numerosi cambiamenti nel corso degli anni. Coloro che la rammentavano dall'epoca della Guerra delle Lance non l'avrebbero riconosciuta adesso. La taverna era stata distrutta almeno due volte dai draghi (forse di più, sull'argomento vi erano discussioni) e oltre a essere ricostruita era andata incontro a una serie di ampliamenti e ristrutturazioni. Il famoso bancone, costruito con l'albero di vallen, era ancora lì. Il caminetto presso cui un tempo sedeva il famigerato mago Raistlin Majere era stato spostato in un punto diverso per lasciare spazio ad altri tavoli. Era stata costruita un'ala supplementare per ospitare le crescenti folle di viandanti. La cucina non era più dove si trovava un tempo bensì in un punto completamente diverso. Il cibo era ancora altrettanto buono (migliore, secondo alcuni) e della birra parlavano in termini quasi riverenti gli intenditori di tutto Ansalon.

Entrando, Rhys rimase impressionato dall'atmosfera della locanda, che era allegra senza essere chiassosa o turbolenta. Le cameriere indaffarate trovavano il tempo di ridere e scambiarsi frecciate amichevoli con i clienti fissi. Un nano di fosso armato di scopa teneva immacolato il pavimento. I lunghi tavoli in assi di legno dove sedevano i clienti erano puliti e ordinati.

Nightshade prese subito a fare l'imbonitore. Il kender parlava velocissimo, sapendo per esperienza che raramente andava avanti per molto prima di essere zittito sommariamente. «Io so parlare ai morti», annunciò a voce alta, ben udibile sopra le risate e le urla e il cozzare di vasellame e stoviglie. «Qualcuno qui ha persone care morte di recente? In tal caso io posso parlare con loro a nome vostro. Sono contenti di essere morti? Io ve lo so dire. State ancora cercando il testamento di zio Wat? Io posso venire a sapere dallo spirito dove l'ha lasciato. Avete dimenticato di dire al defunto marito quanto l'amavate? Io posso trasmettergli i vostri saluti...»

Alcuni avventori lo ignoravano completamente. Altri osservavano il kender con espressioni che andavano da un sorriso divertito a un'aria sconvolta e indignata. Alcuni incominciavano ad apparire

seriamente offesi.

«Atta, via», ordinò con calma Rhys, e la cagna con un balzo si mise in azione.

Trotterellando raggiunse il kender e gli premette il proprio corpo sulle gambe, cosicché Nightshade non ebbe altra scelta che indietreggiare o ruzzolare sopra Atta.

«Atta, cagna simpatica», la blandì Nightshade, accarezzandole distrattamente la testa. «Giocherò con te in un altro momento. Devo lavorare adesso, vedi...»

Cercò di girare attorno alla cagna, cercò di scavalcarla. Atta si scansò e si mosse a zigzag, e per tutto il tempo continuò a sospingere all'indietro il kender fino a incunearlo in un angolo, con un tavolo e delle sedie a stringerlo su due lati e la cagna paziente davanti.

Atta si stese sul ventre. Se Nightshade muoveva un muscolo, lei era di nuovo in piedi. Non ringhiava, non era minacciosa. Si accertava soltanto che il kender restasse fermo.

Mentre i clienti della locanda osservavano con soggezione tutto questo, si avvicinò in fretta una cameriera, offrendosi di guidare Rhys a un tavolo.

«No, grazie», disse lui. «Sono venuto a chiedere informazioni, tutto qui. Sto cercando qualcuno...»

La cameriera lo interruppe. «So che i monaci di Majere fanno voto di povertà. Va bene. Siete ospite della taverna quest'oggi. Avrete da mangiare e da bere e nella sala di ritrovo ci saranno delle stuoie per voi e il vostro amico».

Diede un'occhiata in direzione di Atta e Nightshade, ma non era chiaro se per «amico» intendesse il cane o il kender.

«Grazie, signora, ma non posso accettare la vostra offerta, che è gentile, ma non si fa al caso mio. Io non sono un monaco di Majere. Come ho detto, sto cercando qualcuno e ho pensato che potesse essere qui. Si chiama Lleu...»

«C'è qualche problema, Marta?»

Un omone, con una massa di capelli color paglia e un viso che si sarebbe detto brutto se non fosse stato per la forza di carattere e il sorriso gioviale, arrivò nel punto in cui stavano parlando Rhys e la cameriera. L'uomo indossava un panciotto di cuoio, portava una spada al fianco e una catena d'oro al collo, tutto di ottima qualità.

«Il monaco qui ha rifiutato la nostra ospitalità, sceriffo», rispose la cameriera.

«Non posso accettare la sua carità, mio signore», ripeté Rhys. «Sarebbe offerta sotto false pretese. Io non sono un monaco di Majere».

L'uomo tese la mano.

«Gerard, sceriffo di Solace», disse sorridendo. Diede un'occhiata

di ammirazione al cane e al kender intrappolato. «Non credo che stiate cercando lavoro, fratello, ma in caso affermativo sarei lieto di assumervi. Ho visto come vi siete comportato qui fuori in coda poco fa, e quel cane che raduna i kender vale il suo peso in acciaio.»

«Mi chiamo Rhys Mason. Grazie per l'offerta, ma devo rifiutare.» Rhys fece una pausa, poi disse dolcemente: «Se stavate guardando ciò che avveniva tra quegli uomini e l'elfo, mio signore sceriffo, perché non siete intervenuto?».

Gerard sorrise mestamente. «Se accorressi qua e là per cercare di impedire ogni lotta a coltello che ha luogo a Solace, fratello, non farei mai altro. Io passo il mio tempo su questioni più importanti, come cercare di impedire che la città venga saccheggiata, razziata o rasa al suolo da un incendio. Gregor e Tak sono i bulli del quartiere. Se le cose fossero degenerate, sarei sceso a sistemare quei ragazzi. Voi avevate la situazione sotto controllo, o almeno così pareva da dove mi trovavo io. Pertanto, fratello, voi, il cane e il kender sarete miei ospiti per pranzo. È il minimo che io possa fare per voi, vedendo come avete svolto il lavoro per me oggi.»

Rhys ritenne di poter accettare questa offerta e così fece. «Basta così, Atta», gridò, e la cagna balzò su e ritornò al suo fianco.

Nightshade stava raggiungendo Rhys quando venne accostato da una donna grassoccia di mezza età, che portava uno scialle nero sul capo e che disse di volergli parlare. I due si sedettero e furono presto immersi in conversazione; il kender aveva un'aria di estrema commiserazione, la donna si asciugava gli occhi con l'orlo dello scialle.

«È rimasta vedova di recente», osservò Gerard, guardando accigliato il kender. «Non voglio che nessuno si approfitti del suo dolore, fratello.»

«Il kender è un cosiddetto "nightstalker", mio signore», spiegò Rhys. «Sa fare davvero ciò che dice di saper fare: parlare con i morti.»

Gerard era scettico. «Veramente? Ho già sentito parlare di questa gente. Non sapevo che esistesse davvero. Immaginavo che fosse una delle tante storie che raccontano le canaglie per scocciare gli altri.»

«Io posso garantire per Nightshade, mio signore sceriffo», la rassicurò Rhys sorridendo. «Non è un tipico kender manolesta. È capace di comunicare con i morti. Gliel'ho visto fare. A meno che, naturalmente, gli spiriti non se ne siano andati, nel qual caso lui può fornire questa informazione. Forse può essere di conforto alla vedova.»

Gerard scrutò il kender. «Una volta ho conosciuto un kender», ricordò tranquillamente, parlando più a se stesso che a Rhys. «Neanche lui era un tipico kender. Darò una possibilità a questo qui, fratello, specialmente se voi garantite per lui.»

Un attimo dopo, Nightshade arrivò in tutta fretta. «Io e la vedova

andiamo al cimitero a parlare con suo marito. A lei manca terribilmente e vuole accertarsi che se la stia cavando bene senza di lei. Probabilmente starò fuori quasi tutto il pomeriggio. Dove ti trovo?»

«Puoi trovare il tuo amico qui», rispose Gerard, interrompendo Rhys. «Avrete un posto nella sala di ritrovo per dormire stanotte.»

«Basta dormire nelle scuderie! Meraviglioso. Mi sto stancando di sentire l'odore dei cavalli», si lamentò Nightshade, e prima che Rhys potesse contraddire lo sceriffo, il kender era già schizzato via.

Gerard scrutò Rhys. «Vi affido la responsabilità di svuotargli le tasche quando ritorna.»

«Non dovete preoccuparvi di questo, mio signore. Nightshade non è molto bravo a "prendere a prestito". Se ci prova, è così inetto che viene quasi sempre colto sui fatto. È molto più interessato a parlare con i morti.»

Gerard sbuffò e scrollò il capo. Sedendo dall'altra parte del tavolo rispetto a Rhys, lo sceriffo guardò con curiosità il monaco, più interessato a lui che al kender, perché di questi, gli dèi lo sapevano, Solace ne aveva in abbondanza.

La cameriera portò scodelle piene di uno stufato saporito, così denso di carne e verdure che Rhys a malapena riusciva ad affondarci il cucchiaio. La cameriera depose una ciotola d'acqua e un osso carnoso per Atta, che accettò la leccornia dopo un'occhiata a Rhys e dopo avere lasciato che la cameriera le accarezzasse la testa. Atta trascinò l'osso sotto il tavolo, si accasciò sopra i piedi di Rhys e prese a sgranocchiare soddisfatta.

«Avete detto che state cercando qualcuno?» domandò Gerard, appoggiandosi all'indietro sulla sedia e guardando Rhys con due occhi che avevano una stupefacente sfumatura di azzurro. «Io non ci penso neanche a provare a controllare tutti quelli che arrivano a Solace, ma vado parecchio in giro. Chi state cercando?»

Rhys spiegò che stava cercando suo fratello. Descrisse Lleu come uno che indossava la veste di chierico di Kiri-Jolith e passava il tempo in taverne e birrerie.

«Da dove venite?»

«Staughton», rispose Rhys.

Lo sceriffo inarcò le sopracciglia. «Avete viaggiato a lungo alla ricerca di questo giovanotto, fratello; vi siete preso un grosso fastidio. Mi sembra che debba esserci qualcosa di più che una famiglia in ansia per un giovane vagabondo.»

Rhys aveva deciso di tenere per sé la verità riguardo a Lleu, sapendo che se avesse detto a qualcuno che suo fratello era colpevole di omicidio, Lleu sarebbe stato inseguito e massacrato come una bestia feroce. Rhys scoprì che quell'uomo, Gerard, gli piaceva, il suo

comportamento tranquillo si accordava bene con quello dello stesso Rhys. Se Rhys avesse trovato Lleu, sarebbe stato obbligato a consegnarlo alle autorità locali in attesa di essere assicurato alla giustizia da parte del Profeta di Majere. Sarebbe stato il Profeta a stabilire il destino di Lleu, poiché il suo delitto era stato commesso in un monastero. Rhys decise di raccontare allo sceriffo almeno una parte della sua storia.

«Mi rincresce dire che mio fratello ultimamente è diventato un seguace di Chemosh, Dio dei Morti», spiegò a Gerard. «Temo che sia vittima di qualche maleficio operato da un discepolo di Chemosh. Io devo trovare Lleu per fare spezzare l'incantesimo, se è possibile.»

«Prima Takhisis, adesso Chemosh», ringhiò Gerard, passandosi la mano fra i capelli e facendoseli stare dritti. «Talvolta mi domando se il ritorno degli dèi sia stata una benedizione. Ce la cavavamo benissimo da soli, se non teniamo conto dei draghi dominatori, naturalmente. Adesso abbiamo già abbastanza guai, vuoi con gli elfi profughi, voci di un concentramento di truppe di goblin nel Qualinesti meridionale, e il nostro signorotto che depreda i viandanti, il capitano Samuval. Non ci servono dèi come Chemosh che vengano a complicare le cose. Ma d'altronde immagino che voi ve ne siate accorto da solo, Rhys, dato che non siete più un monaco di Majere, eh? Portate però un abbigliamento da monaco, per cui dovete essere un monaco di qualche genere.»

«Capisco perché siate stato assunto come sceriffo, mio signore», osservò Rhys, incrociando e sostenendo lo sguardo di quegli occhi azzurri. «Avete la capacità di interrogare un uomo senza dargli l'impressione di essere interrogato.»

Gerard alzò le spalle. «Nessuna offesa, fratello. Io sono un bravo sceriffo perché mi piace la gente, perfino i furfanti. Questo lavoro non è mai noioso, posso dirvi questo.»

Appoggiò i gomiti sul tavolo e studiò attentamente Rhys. «Eccovi qui, un monaco che conduce una vita da monaco di Majere e segue le abitudini di un monaco di Majere, eppure afferma di non essere un monaco di Majere. Non lo trovereste interessante?»

«Io trovo interessante tutto ciò che riguarda l'umanità, mio signore sceriffo», rispose Rhys.

Gerard fu sul punto di rispondere, quando la loro conversazione fu interrotta. Uno dei suoi uomini entrò nella taverna e lo raggiunse in fretta. I due conferirono tra loro a bassa voce, e Gerard si alzò in piedi.

«Il dovere mi chiama, purtroppo. Io non ho visto questo vostro fratello, ma darò un'occhiata in giro. Vi posso trovare qui, immagino.»

«Solo se posso svolgere qualche lavoretto per guadagnarmi il soggiorno», disse fermamente Rhys.

«Vedete? Che vi ho detto! Monaco una volta, monaco per sempre.» Gerard sorrise, strinse la mano di nuovo a Rhys e se ne andò. Aveva fatto appena qualche passo che si voltò: «Quasi mi dimenticavo. C'è un tempio abbandonato a qualche isolato dalla piazza del municipio, in quella che noi del posto chiamiamo "Via degli Dèi". Sembra che questo tempio una volta fosse dedicato a Chemosh. È vuoto da sempre, per quanto se ne sappia qui, ma chissà? Forse è ritornato. Oh, c'è una taverna fuori dalle strade più battute, si chiama Mangiatoia. È frequentata dai giovani buoni a nulla. Potreste cercare lì vostro fratello.»

«Grazie, mio signore sceriffo. Farò indagini in tutti e due i posti», rispose Rhys, grato per i suggerimenti.

«Buona caccia», gridò Gerard con un gesto della mano nell'uscire.

Rhys si mangiò lo stufato e riportò la scodella in cucina, dove finalmente riuscì a persuadere la riluttante Laura Majere a consentirgli di guadagnarsi vitto e alloggio. Ordinando ad Atta di restare in un angolo, dove non sarebbe stata fra i piedi, Rhys lavò i piatti, trasportò acqua e legna su per le scale della cucina e tagliò a pezzetti le patate destinate a essere usate per una delle prelibatezze più note della taverna.

Era tardo pomeriggio quando Rhys ebbe finito i suoi lavoretti. Nightshade non era ancora ritornato. Rhys chiese alla cuoca indicazioni per la Mangiatoia. Ricevette un'occhiata stupefatta. La cuoca era certa che Rhys dovesse sbagliarsi. Rhys insistette e alla fine la cuoca glielo disse, arrivando perfino ad andare in cima alle scale per indicargli la strada da prendere.

Prima di partire, Rhys portò Atta nelle stalle e le diede l'ordine di aspettarlo. La cagna si stese sul ventre in mezzo alla paglia, si mise la testa fra le zampe e alzò lo sguardo verso di lui. Non era contenta, ma era pronta a obbedire.

Rhys aveva riflettuto se portarla con sé. Atta era un cane obbediente, uno dei migliori che Rhys avesse mai addestrato, ma fin dall'inizio si era adombrata nei confronti di Lleu e, dopo il violento attacco di questi al padrone di Atta, Rhys temeva che se i due fossero venuti di nuovo a contatto Atta non avrebbe atteso il comando del padrone ma si sarebbe avventata alla gola di Lleu.

Rhys le diede una carezza e qualche avanzo di carne come per scusarsi e per assicurarle che non veniva punita, quindi se ne andò, diretto verso la Mangiatoia, che dal nome si sarebbe detto proprio il genere di luogo frequentato da suo fratello.

11

Rhys non andò subito alla Mangiatoia come aveva previsto. Scoprendo che la Via degli Dèi non era lontana dalla piazza principale, decise di far visita al tempio in rovina prima di uscire dalla città, sperando di ottenere informazioni che potessero rivelarsi utili nell'affrontare suo fratello, nel caso fosse riuscito a trovarlo.

La fine della Guerra delle Anime aveva portato al ritorno degli dèi, e al ritorno dei loro chierici, che operavano miracoli in nome delle proprie divinità e conquistavano seguaci. Costruirono nuovi templi dedicati ai vari dèi, e qui a Solace, come in altre città, i templi tendevano a raggrupparsi nella stessa zona della città, più o meno come i mercanti di spade erano ubicati nella Via delle Spade, i mercanti di tessuti nella Via delle Stoffe e le botteghe di magia nel Vicolo dei Maghi. Secondo alcuni avvenne così affinché gli dèi, che già una volta erano stati ingannati da uno di loro, potessero tenersi d'occhio reciprocamente.

La Via degli Dèi era ubicata accanto alla Tomba degli Ultimi Eroi. Rhys si fermò a dare un'occhiata al monumento, il quale, s'avvide con gratitudine, rimaneva fedele ai suoi ricordi d'infanzia. Alcuni cavalieri di Solamnia erano dislocati come guardia d'onore davanti alla Tomba. Alcuni kender facevano un picnic sul prato e festeggiavano il loro eroe, il famoso Tasslehoff Burrfoot. La tomba era addobbata con un riguardo e una solennità che Rhys trovò riposanti. Dopo avere dedicato un momento di muto rispetto ai defunti che riposavano all'interno, proseguì verso la strada in cui vivevano gli dèi.

La Via degli Dèi vedeva un' attività frenetica, con diversi nuovi templi in costruzione. Il tempio di Mishakal era il più grande e il più sontuoso, poiché fu a Solace che la sua discepola Goldmoon di Que-Shu era arrivata recando il miracoloso bastone di cristallo azzurro. Per questo motivo la popolazione di Solace affermava sempre che la dea nutrisse un interesse personale per gli abitanti. Il tempio di Kiri-Jolith era quasi altrettanto grande e si trovava a fianco a fianco con quello di Mishakal. Rhys vide uscire da questo tempio diversi uomini muniti di cotta d'arme che li contrassegnava come cavalieri di Solamnia.

Accanto a questi due, Rhys rimase confuso nel vedere un tempio dedicato a Majere. Non si era aspettato di trovare un simile tempio, ma ripensandoci immaginò che si sarebbe dovuto preparare a questo. Solace era un importante crocevia della regione. Collocare qui un tempio offriva ai chierici di Majere facile accesso a una vasta parte dell'occidente di Ansalon.

Rhys attraversò la strada per procedere sulla parte opposta rispetto al tempio, tenendosi nell'ombra. Se i comuni profani lo

scambiavano per monaco di Majere, i chierici di Majere avrebbero fatto lo stesso e avrebbero subito scoperto la verità, poiché a Rhys non sarebbe mai venuto in mente di dire bugie. Poteva ben essere intercettato e interrogato e condotto davanti all'abate del tempio per un «colloquio». Forse avevano perfino sentito il Profeta di Majere parlare degli assassinii e avrebbero voluto discuterne. I chierici sarebbero stati ben intenzionati, naturalmente, ma Rhys non voleva perdere tempo a rispondere alle loro domande, né riteneva di essere all'altezza della situazione.

Diversi chierici con le loro vesti color rame e arancione erano al lavoro nel giardino del tempio. Interruppero le loro attività per osservare con curiosità Rhys. Lui proseguì per la sua strada, tenendo lo sguardo fisso davanti a sé.

Una raffica di vento, l'odore del mare e la sensazione di un braccio intrecciato al suo annunciò la presenza della sua dea.

«Tieniti vicino a me, monaco», ordinò perentoriamente Zeboim. «I ficcanasi di Majere in questo modo non ti noteranno.»

«Non ho bisogno della vostra protezione, maestà», disse Rhys, cercando invano di sottrarsi al suo abbraccio. «E non ve l'ho chiesta.»

«Tu non mi chiedi mai niente», ribatté Zeboim, «e io sarei così felice di accontentarti».

Si strinse a lui, in modo da fargli sentire la sua morbidezza e il suo calore.

«Che corpo sodo e muscoloso hai», proseguì Zeboim con tono ammirato. «Tutte queste tue camminate, presumo. Se fai una scenata», soggiunse, con la voce dolce come una brezza estiva in cui vi era appena un accenno di tuono, «passerai il resto della serata a discutere del bene della tua anima, invece di parlare con tuo fratello».

Rhys le rivolse un'occhiata penetrante. «Voi sapete dove sia Lleu?»

«Sì, e lo sai anche tu», rispose la dea con un'occhiata eloquente.

«La Mangiatoia?»

«Adesso è lì, a ingurgitare un bicchiere dopo l'altro di liquore dei nani. Sta bevendo tanto da far pensare che i produttori stiano per estinguersi. E si estinguerebbero, se fosse per me. Piccoli bastardi pelosi, i nani.»

«Grazie per l'informazione, maestà», disse Rhys, cercando nuovamente di divincolarsi. «Devo andare da Lleu...»

«Certamente, devi andare. Ci andrai. Ma non prima di avere fatto visita al mio tempio», suggerì Zeboim. «È qui in fondo alla strada. È lì che eri diretto, immagino.»

«In verità, maestà...»

«Non dire mai la verità a una donna, monaco», ammonì Zeboim.

Rhys sorrise. «Allora, sì, è lì che ero diretto.»

«E hai qualche piccolo dono per me?» domandò maliziosamente la dea.

«I miei averi consistono nella bisaccia e nell'emmide», rispose Rhys, sorridendo. «Quale preferite, maestà?»

Zeboim guardò con disdegno gli oggetti profferti. «Una sacca di cuoio puzzolente o un bastone. Non voglio nessuno dei due, grazie.»

Superarono il tempio di Majere. Vedendo Rhys camminare con una donna, i chierici capirono che non era uno dei loro e tornarono alle loro attività. Più avanti vi era il tempio di Zeboim, una struttura modesta costruita con legname galleggiante trasportato qui dalle coste del Mare Nuovo, decorata con conchiglie. Prima che raggiungessero l'ingresso, Zeboim si fermò e si girò verso Rhys.

«Il tuo dono alla dea sarà un bacio.»

Rhys le prese la mano e rispettosamente se la portò alle labbra.

Zeboim gli diede uno schiaffo sulla guancia. Il colpo fu duro, gli lasciò la pelle ardente e la mascella dolorante.

«Come osi burlarti di me?» tuonò la dea, fremente.

«Non mi burlo di voi, maestà», ribatté tranquillamente Rhys. «Vi dimostro il mio rispetto, così come spero voi abbiate rispetto per me e per i voti che ho preso: voti di povertà e di castità.»

«Voti verso un altro dio!» esclamò con disprezzo Zeboim.

«Voti verso me stesso, maestà», precisò Rhys.

«Che m'importa dei tuoi stupidi voti? E non voglio nemmeno il tuo rispetto!» Zeboim era furiosa. «Io devo essere temuta, adorata!»

Rhys non si scompose davanti a lei, né si toccò la guancia che gli pizzicava. Zeboim si fece improvvisamente calma, pericolosamente calma, come i mari che si acquietano prima della tempesta.

«Sei un uomo insolente e ostinato. Ti sopporto per una sola ragione, monaco. Guai a te se mi deludi!»

La dea se ne andò, lasciando Rhys prosciugato come fosse appena tornato dal campo di battaglia. Zeboim non voleva un seguace. Voleva catturarlo, farlo prigioniero, costringerlo a lavorare per lei come uno schiavo incatenato in una galea. Rhys aveva una sola arma per tenerla a distanza ed era la disciplina: disciplina del corpo, disciplina della mente. Zeboim non la capiva e non sapeva come combatterla. Lui la faceva infuriare, eppure la affascinava. Rhys sapeva però che sarebbe giunto il momento in cui quella dea volubile avrebbe smesso di essere affascinata e avrebbe dato sfogo alla propria furia.

All'estremità opposta della strada Rhys vedeva il tempio fatiscente di Chemosh, le cui rovine erano sparpagliate in una distesa di erbacce. Rhys non aveva bisogno di andare lì, poiché adesso sapeva dove trovare Lleu, ma decise ugualmente di far visita al tempio. Aveva tutta la serata per trovare Lleu, che non se ne sarebbe andato tanto presto dalla taverna. Rhys diresse i suoi passi verso il tempio del Dio

della Morte.

Forse era l'influsso del dio, o forse era soltanto la fantasia di Rhys, ma gli parve che le ombre della sera incipiente si raggruppassero attorno al tempio più fitte che in altri punti della strada. Gli sarebbe servita una luce per indagare e con sé non aveva lanterna. Ritornò al tempio di Zeboim. Non vide traccia di sacerdoti o sacerdotesse. Nessuno rispose ai suoi ripetuti richiami. Sull'altare ardevano diverse candele, sistemate in supporti realizzati in modo da assomigliare a barche di legno: doni a Zeboim offerti nella speranza che lei proteggesse quanti viaggiavano per mare o percorrevano i canali navigabili dell'interno.

«Avete detto che io non vi chiedo mai niente, maestà», disse Rhys alla dea. «Adesso vi chiedo qualcosa. Concedetemi il dono della luce.»

Rhys tolse dall'altare una delle candele e la portò all'esterno. Una folata di vento fece vacillare e quasi spegnere la fiamma, ma la dea cedette e Rhys, con la candela in mano, andò a perlustrare il tempio di Chemosh.

Blocchi di pietra erano caduti sulle scale sgretolate. Rhys dovette arrampicarvisi sopra per raggiungere l'ingresso, ma scoprì che era ostruito da un pilastro. Si infilò dentro a fatica attraverso una fenditura della parete. Il pavimento del tempio era disseminato di macerie e di polvere. Erba ed erbacce spuntavano dalle crepe. L'altare era incrinato e ricoperto da convolvoli. Gli eventuali oggetti sacri al dio erano stati portati via dai sacerdoti o dai saccheggiatori. Le orme dei piedi nudi di Rhys erano le uniche impronte nella polvere. Rhys tenne alta la fiamma, guardò meticolosamente tutto attorno al tempio. Nessuno veniva lì da tantissimo tempo.

Riportando la candela al tempio di Zeboim, Rhys la collocò nella sua barchetta di legno e rese grazie alla dea. Rivolse i propri passi verso il cammino che l'avrebbe condotto alla Mangiatoia.

«Qualunque cosa Chemosh stia facendo nel mondo, non gli interessa costruire monumenti», osservò fra sé Rhys passando accanto al tempio bellissimo, tutto realizzato in marmo bianco, di Mishakal.

Trovò inquietante quella riflessione, più inquietante che se si fosse imbattuto in un gruppo di sacerdoti dalle vesti nere intenti ad aggirarsi furtivi entro le mura del tempio e a fare risuscitare cadaveri a decine. Il Signore della Morte non si nascondeva più fra le ombre. Era fuori alla luce del sole, camminava fra i vivi, reclutava seguaci come quel disgraziato di Lleu.

Ma a quale fine? A quale scopo?

Rhys non ne aveva idea. Sperava, quando avesse trovato il fratello, di ottenere qualche risposta.

«Ehilà, Rhys!» Nightshade spuntò fuori dal crepuscolo e raggiunse di corsa l'amico. «Alla taverna mi hanno detto dove andavi e così ho

pensato di venire con te. Dov'è Atta?»

«L'ho lasciata alla taverna», rispose Rhys.

«Lì la gente è simpatica», commentò Nightshade. «In molti posti non mi lascerebbero entrare, ma la signora che gestisce la taverna, sai, quella donna carina e grassoccia coi capelli rossi, insomma, mi ha detto che ha un debole per i kender. Uno dei migliori amici di suo padre era un kender.»

«Sei riuscito ad aiutare la vedova a mettersi in contatto con suo marito?» domandò Rhys.

«Ci ho provato.» Nightshade scrollò il capo. «La sua anima aveva già proseguito verso la parte successiva del suo viaggio. Non ci crederai, ma la vedova si è messa a fare salti di rabbia. Ha detto di immaginarsi che lei se ne sia andato con qualche donnaccia. Ho cercato di spiegarle che non funziona così, che l'anima andava ad ampliare i suoi orizzonti. Mi ha risposto che lui voleva sempre ampliarli con altre donne. Lei sposerà il fornaio e gli renderà la pariglia. Non mi ha dato soldi, ma mi ha portato a conoscere il fornaio, che mi ha regalato un pasticcio di carne.»

I due avanzarono per le strade, lasciandosi alle spalle la parte chiassosa e indaffarata di Solace ed entrando in una zona buia e deprimente. Non vi erano botteghe, solo una manciata di case cadenti in cui erano accese luci fioche. Pochi si aggiravano di sera in questa zona della città. Di quando in quando incontrarono qualche sbandato che si affrettava per la strada deserta, tenendo la testa bassa senza guardare né a destra né a sinistra, come timoroso di quello che avrebbe potuto vedere. Rhys incominciava a pensare di avere sbagliato strada, poiché sembrava che avessero raggiunto la fine del mondo civile, quando sentì l'odore di fumo di legna e scorse dentro una finestra la luce tremolante di un caminetto. Voci alte intonavano una canzone oscena.

«Credo che l'abbiamo trovato», disse Nightshade.

La Mangiatoia originaria non esisteva più da tempo. Era stata rasa al suolo da un incendio, al pari di diverse incarnazioni successive. La prima volta aveva preso fuoco la cucina. Poi era toccato al camino. Una volta dei draconici ubriachi avevano dato fuoco alla taverna dopo essersi visti presentare un conto da loro considerato irragionevole, e un'altra volta aveva appiccato il fuoco il proprietario stesso per motivi che non furono mai chiariti. Ogni volta la taverna era stata ricostruita, grazie a denaro che si diceva essere stato fornito dai nani delle colline, poiché questo era uno dei pochi luoghi rimasti nell'Abanasinia dove si potesse acquistare il potente alcolico chiamato liquore dei nani.

La taverna era acquattata nelle fitte ombre di un boschetto accanto al margine della strada e aveva poche caratteristiche che la distinguessero. Anche quando Rhys ne fu vicino, non riuscì ad avere

un'impressione chiara dell'edificio, se non che era lungo e basso, traballante e instabile. Vantava un'unica finestra sul lato anteriore. Il vetro della finestra doveva essere costato più dell'intero edificio e Rhys si domandò perché il proprietario se ne fosse preso la briga. In realtà la finestra non era lì per motivi estetici, ma perché quelli dentro potessero tenere d'occhio quelli fuori e se necessario scappare rapidamente attraverso la porta sul retro.

Rhys mise la mano sulla maniglia della porta di ferro, notando che era viscida al tatto, e si chinò per dire a bassa voce al kender: «Non credo che tu possa trovare molto lavoro qui. Sarebbe meglio che tu non cercassi di offrire i tuoi servizi per entrare in contatto con i morti».

«Stavo pensando la stessa cosa», ribatté Nightshade.

«E non credo nemmeno che sia il momento buono per prendere a prestito qualcosa da qualcuno.»

«Sembra che non sia mai il momento buono», ribatté allegramente Nightshade. «Non preoccuparti. Terrò le mani in tasca.»

«E poi», soggiunse Rhys, «se mio fratello è qui, lascia che parli io».

«Io mi farò vedere ma non sentire», disse Nightshade. Sembrava un po' scoraggiato. «Sento la mancanza di Atta.»

«Anch'io», e così dicendo aprì la porta.

Il fuoco che ardeva pigramente nel caminetto in fondo alla taverna era l'unica fonte di luce, e faceva tanto fumo che non serviva a molto. Rhys scrutò l'interno fosco della taverna. Il canto si zittì a mezza nota quando entrarono lui e il kender, a parte un ubriaco che comunque non cantava la stessa canzone e che continuò monotono senza interrompersi.

Rhys vide subito Lleu. Il fratello sedeva a un tavolo da solo nel mezzo della taverna. Era nell'atto di bere una sorsata da un boccale di terracotta quando Rhys entrò. Pulendosi la bocca, Lleu ripose sul tavolo il boccale. Guardò il nuovo entrato, poi distolse lo sguardo, senza interesse.

Rhys attraversò la stanza fino al tavolo a cui era seduto il fratello. Temeva che il fratello cercasse di scappare, quando lo avesse riconosciuto, per cui gli parlò per primo.

«Lleu», disse con calma Rhys, «non allarmarti. Sono venuto a parlare con te. Nient'altro».

Lleu alzò lo sguardo. «Per me va bene, amico», disse con un sorriso che voleva essere gioviale ma aveva un che di forzato. «Siediti e parla.»

Rhys rimase sconcertato. Non era questa la reazione che si aspettava. Rhys fissò Lleu, che rispose al suo sguardo, e Rhys si rese conto che il fratello non l'aveva riconosciuto. Data l'atmosfera fosca e

fumosa della taverna e considerando che lui non portava più una veste arancione, era forse comprensibile. Rhys si sedette al tavolo di suo fratello. Nightshade si lasciò cadere di peso accanto a lui. Il kender osservò Lleu con gli occhi spalancati, poi guardò Rhys e sembrò sul punto di dire qualcosa. Rhys scrollò il capo e Nightshade si rammentò che doveva stare zitto.

«Lleu, sono io, Rhys, tuo fratello»

Lleu gli rivolse un'occhiata annoiata e tornò al suo boccale. «Se lo dici tu.»

«Non mi riconosci, Lleu?» insistette Rhys. «Eppure dovresti riconoscermi. Hai cercato di uccidermi.»

«Evidentemente non ci sono riuscito», grugnì Lleu. Sollevò il boccale, bevve una lunga sorsata di liquore e lo rimise giù. «Allora non hai niente di che lamentarti, a quanto vedo. Bevi qualcosa?»

Lleu porse il boccale al fratello. Al rifiuto di Rhys, Lleu lo offrì al kender. «E tu, piccolino?»

«Sì, grazie... oh, no, meglio di no», rispose Nightshade, cogliendo lo sguardo di Rhys.

«Fa lo stesso», proseguì Lleu, spostando via il boccale con disgusto. «Questo maledetto liquore deve essere per più di metà acqua. Questo è il mio secondo boccale e ancora ne vedo solo uno di te, monaco, e solo uno di questo tuo amichetto qui. Di solito dopo tre sorsi ne vedo sei di tutti e per giunta vedo dei goblin rosa.»

Girò la testa e dietro le spalle urlò: «Ehi, dov'è la mia cena?».

«Hai già mangiato», disse una voce dalla prossimità del bancone, che si perdeva nell'oscurità della caligine fumosa.

«Non mi ricordo di avere mangiato», grugnì Lleu.

«Be', hai mangiato», ripeté aspramente la voce. «Hai il piatto vuoto davanti.»

Lleu guardò accigliato il tavolo e vide un piatto di peltro ammaccato e un coltello storto.

«Allora ho di nuovo fame. Portami ancora un po' di questa brodaglia.»

«Prima però mi paghi quello che hai già mangiato. E quei due boccali di liquore.»

«Ho di che pagare», ringhiò Lleu. «Sono un chierico di Kiri-Jolith, per l'amor del cielo.»

In mezzo al fumo si udì una sbuffata.

«Io ho un pezzo di pasticcio di carne che non sono riuscito a finire», intervenne Nightshade e tirò fuori il pasticcio avvolto in un fazzoletto con macchie d'unto.

Lleu ghermì il pasticcio e lo divorò famelico, come se non mangiasse da giorni. «Ce n'è ancora?»

«Mi dispiace», disse il kender.

«Non so perché», mormorò Lleu. «Mangio e mangio e non mi sazio mai. Deve essere il maledetto cibo di queste parti. Ha sempre lo stesso gusto. Insipido, come questo liquore dei nani. Non c'è sapore.»

Rhys prese il braccio del fratello, lo strinse forte.

«Lleu, smetti di parlare di cibo e liquore dei nani. Non hai alcun rimorso per quello che hai fatto? Per il crimine tremendo che hai commesso?»

«No, non ne ha», s'intromise il kender.

«Ti ho detto di stare zitto», ordinò con impazienza Rhys.

Nightshade si chinò verso Rhys e gli mise la mano sul braccio. «Tu ti rendi conto che è morto, vero?»

«Nightshade, non ho tempo...»

Le parole si congelarono sulla lingua di Rhys. Guardò il fratello. Lentamente mollò la presa, allentò la stretta al braccio del fratello.

Senza scomporsi, Lleu si appoggiò all'indietro sulla sedia. Sollevò il boccale, bevve un'altra sorsata, quindi lo depose con un tonfo.

«Dov'è la mia roba da mangiare?» gridò.

«Chiedimela di nuovo e l'avrai subito: te la infilo direttamente nel culo.»

«Nightshade, di che parli?» sussurrò Rhys. Non riusciva a distogliere lo sguardo dal fratello. «Che vuoi dire con "è morto"?»

«Quello che ho detto», rispose il kender. «È morto come un chiodo di bara. Ancora non lo sa. Vuoi che glielo dica? Potrebbe restare sconvolto...»

«Nightshade, se è qualche genere di scherzo...»

«Oh, no», protestò Nightshade, inorridito da quella semplice ipotesi. «Io posso scherzare su tante cose, ma non sul mio lavoro. Io lo prendo molto sul serio. Tutti quei poveri spiriti che attendono di essere liberati...» Il kender si interruppe, ammiccò a Rhys. «Davvero non vedi che è morto?»

Lleu aveva dimenticato che loro fossero lì. Guardava il fumo, bevendo ogni tanto una sorsata dal boccale, più per la forza dell'abitudine, apparentemente, che per il piacere che ne traeva.

«Si comporta in maniera molto strana», ammise Rhys. «Ma respira. Ha la carne calda al tatto. Mangia e beve, sta seduto e parla con me...»

«Già, questo è il lato strano», commentò Nightshade, accartocciando il viso con un'espressione perplessa. «Nella mia vita ho visto un sacco di cadaveri, ma erano tutti tranquilli e pacifici. È la prima volta che ne vedo uno seduto in una taverna a bere liquore dei nani e a trangugiare pasticci di carne.»

«Non è divertente, Nightshade», disse severamente Rhys.

«Be', è difficile da spiegare!» Il kender era sulla difensiva. «È come cercare di dire a un cieco che aspetto ha il cielo. Io vedo che è morto

perché... perché dentro di lui non c'è luce.»

«Non c'è luce...» ripeté a bassa voce Rhys. Rammentò le parole del Maestro: *Lleu è la propria ombra.*

«Se io guardo te o quei due uomini che giocano a dadi laggiù nell'angolo, vedo una sorta di luce che si sprigiona. Oh, non è granché. Non è luminosa quanto il fuoco e nemmeno quanto la fiamma di una candela. Non potresti leggere un libro con quella luce, né trovare la strada nel buio o cose del genere. È soltanto un bagliore tremolante, vacillante. Come gli ultimi bagliori di una fiamma prima di finire in fumo. Una luce così. Quando lo tenevi, sentivi il polso? Potresti controllare.»

Rhys allungò la mano e afferrò il polso del fratello.

«Che stai facendo?» domandò Lleu, guardando accigliato Rhys.

«Ho paura che tu non stia bene», rispose Rhys.

«È un eufemismo», mormorò il kender.

«Sto benissimo, ti assicuro. Non mi sono mai sentito meglio. Chemosh si prende cura di me.»

«Ebbene?» domandò ansiosamente il kender a Rhys.

Rhys percepì qualcosa che poteva essere il polso ma non esattamente uguale. Non sembrava il fluire della vita sotto la pelle. Piuttosto come acqua gonfia in moto pigro sotto uno spesso strato di ghiaccio.

«E gli occhi?» Nightshade si chinò in avanti sulla sedia, cercando di vedere Lleu attraverso il fumo.

Rhys aveva una visuale migliore. Guardò negli occhi il fratello e balzò all'indietro.

Aveva visto in precedenza simili occhi che lo guardavano da una tomba. Occhi che erano vuoti. Occhi che non avevano dietro nessun'anima.

Gli occhi di Lleu erano gli occhi dei morti.

Non poteva accettarlo come prova, però, poiché incominciava a dubitare dei propri sensi. Suo fratello sembrava vivo, parlava da vivo, la sua carne pareva viva al tatto. Eppure vi erano l'avvertimento del Maestro, la valutazione del kender e, adesso che Rhys ci pensava, la reazione di Atta. La cagna si era messa contro di lui fin da principio, l'aveva affrontato a denti scoperti e col pelo del collo rizzato. Non aveva voluto che si avvicinasse alle pecore. L'aveva morso quando lui aveva cercato di metterle le mani addosso.

Rhys poteva ipotizzare che il Maestro avesse parlato metaforicamente. Poteva non badare al kender perché diceva sciocchezze. Ma Rhys si fidava della cagna. Atta si era resa conto, dal momento in cui aveva visto e annusato Lleu, che in lui qualcosa non andava.

«Hai ragione», ammise a bassa voce Rhys. «Ha gli occhi di un

cadavere.»

Lleu spinse all'indietro la sedia, si alzò. «Devo andare. Ho un appuntamento. Con una donzella.» Strizzò l'occhio e fece uno sguardo lascivo.

«Non sarà Mina, vero?» domandò Rhys.

La reazione di Lleu fu sbalorditiva. Allungando le mani al di là del tavolo, afferrò il colletto della veste di Rhys e quasi lo trascinò via dalla sedia.

«Dov'è lei?» domandò ansimando Lleu terribilmente impaziente. «È qui in giro da qualche parte? Dimmi come trovarla! Dimmelo!»

Rhys abbassò lo sguardo sulle mani del fratello, che gli stringevano la stoffa tessuta in casa. Aveva le nocche bianche per la tensione. Le dita gli tremavano.

«Non ho idea di dove sia», rispose Rhys. «Speravo me lo dicessi tu.»

Lleu lo guardò con occhio furioso e sospettoso. Poi lo lasciò andare.

«Scusa», mormorò Lleu. «Devo trovarla, ecco tutto. Va bene. Continuerò a cercarla.»

Lleu aprì la porta e uscì, sbattendo l'uscio alle proprie spalle. L'oste ruggì che voleva il suo denaro, ma ormai Lleu se n'era andato.

Rhys si alzò in piedi. Nightshade balzò su per tutta risposta.

«Dove andiamo?»

«Dietro a lui.»

«Perché?»

«Per vedere che fa, dove va.»

«Ehi!» urlò l'oste. «Pagate voi per il vostro amico?»

«Io non ho soldi...» incominciò a dire Rhys, ma fu interrotto dal suono di monete d'acciaio che tintinnavano sul bancone.

«Grazie», disse l'oste, raccogliendo le monete.

Rhys guardò Nightshade con fare accusatorio.

«Non sono stato io», si affrettò a dire il kender.

«Me ne devi due, monaco», disse la voce ardente di Zeboim dalle ombre fumose. «Adesso inseguilo!»

Rhys e Nightshade uscirono dalla taverna, correndo in silenzio dietro a Lleu, che si dirigeva verso Solace.

Presero precauzioni per evitare che lui notasse di essere seguito, anche se si rivelarono non necessarie, poiché lui nemmeno una volta si guardò alle spalle. Camminava spensieratamente per la strada, con la testa gettata all'indietro, cantando il ritornello della canzone oscena.

«Nightshade, ho sentito dire che ci sono morti viventi chiamati zombie.» Si sentiva strano a fare questa domanda, irreale, come in un sogno orribile. «È possibile...»

«... che lui sia uno zombie?» Nightshade scrollò violentemente il capo. «Tu non hai mai visto uno zombie, vero? Gli zombie sono cadaveri risuscitati dopo la morte. Il loro fetore basta a farti venire il voltastomaco. Hanno la carne in putrefazione, gli occhi fuori dalle orbite. Quando camminano procedono a passi strascicati perché non sanno muovere né le gambe né i piedi. Sono più simili a orribili marionette che a qualunque altra cosa. Non cantano, te lo assicuro, e non sono giovani e belli.»

«Dirò una cosa a favore di tuo fratello, Rhys», concluse solennemente Nightshade. «È il morto di più bell'aspetto che io abbia mai visto in vita mia.»

12

Rhys e Nightshade seguirono Lleu in una delle zone più nuove di Solace. Per alloggiare le numerose persone che si trasferivano in città, venivano costruite in tutta fretta delle case sotto gli alberi di vallen, anziché sui rami. Coloro che vivevano in queste case nuove erano in genere profughi sfuggiti alla distruzione causata da Beryl. Al loro arrivo a Solace vivevano in tende, ma ormai alcuni di loro si erano sistemati bene e volevano un'abitazione permanente.

Attorno al tronco di uno di questi alberi giganteschi si potevano costruire moltissime case. Per risparmiare denaro e legno, il progettista seguì l'idea degli elfi di usare l'albero stesso come una delle pareti della casa, per cui le case assomigliavano a funghi spuntati fuori dal fango alla base dell'albero. L'ora era tarda. Quasi tutte le case erano buie, i loro occupanti erano andati a dormire, ma qua e là brillava una luce a una finestra, riversando il suo bagliore sulla strada.

Lleu rallentò il passo, quando raggiunse questa zona della città, e smise di cantare. Si avvicinò a una delle case oscurate e sbirciò in una finestra. Quindi gironzolò su e giù per la strada, dando di quando in quando un'occhiata alla casa. Rhys e Nightshade rimasero nell'ombra a osservare e ad aspettare.

Qualcuno socchiuse la porta della casa. Una giovane donna avvolta in un mantello scivolò fuori e con fare silenzioso e furtivo si chiuse la porta alle spalle. Aveva difficoltà a vedere nel buio e si guardava attorno timorosa.

«Lleu?» chiamò con tono tremulo.

«Lucy, colombina mia.» Lui la prese fra le braccia e la baciò.

«No, no, non qui!» protestò lei senza fiato, respingendolo. «Immagina se mio marito dovesse svegliarsi e vederci!»

«Dove andiamo, allora?» disse Lleu, stringendola alla vita e strofinandole il viso sul collo. «Non riesco a staccare le mani da te.»

«Conosco un posto», disse lei. «Vieni con me.»

Tenendosi stretti, ridendo e scherzando, i due si affrettarono lungo la strada. Rhys e Nightshade li seguirono. Rhys era turbato, incerto sul da farsi. A quanto pareva era soltanto un appuntamento di mezzanotte con una giovane donna, perfettamente normale per un giovanotto come Lleu, a parte il fatto che Lleu era tutt'altro che normale e che la giovane donna era sposata.

Rhys avrebbe probabilmente dovuto interrompere tutto questo, prendere la donna e trascinarla a casa sua. Ci sarebbe stata una scenata col marito: lacrime e piagnistei, collera, una baruffa. I vicini si sarebbero svegliati. Qualcuno avrebbe chiamato le autorità.

No, si risolse Rhys. Da un tumulto non sarebbe venuto nulla di

buono. Preferiva attendere il momento opportuno, aspettare fino a trovarsi in qualche luogo tranquillo, poi avrebbe cercato di parlare con Lleu.

La coppia raggiunse una zona isolata e deserta in mezzo a una pineta. Dall'aspetto dell'erba calpestata, questo doveva essere il luogo d'incontro degli innamorati. Non avevano neanche smesso di camminare che Lleu aveva già messo le mani dappertutto addosso alla donna. Le baciò il collo, le passò le mani sul seno, le sollevò la gonna.

«Per essere morto è piuttosto vivace», osservò Nightshade.

Rhys era a disagio nel guardare tutto questo. Sentiva di dover intervenire, anche se aveva dubbi su che cosa dire. La donna sarebbe stata imbarazzata e sconvolta. Lleu sarebbe stato furioso. Di nuovo, vi sarebbero state lacrime, recriminazioni.

La donna sospirò, ansimò e si aggrappò a Lleu, premendosi la testa di lui sul seno, passandogli le dita fra i capelli. Lleu le tolse il mantello e lo distese sugli aghi di pino. I due sprofondarono nel terreno.

«Dovremmo andarcene», osservò Rhys, e stava per voltarsi e andare quando le parole del fratello lo fermarono.

«Hai ripensato a quello di cui abbiamo parlato, tesoro?» domandò Lleu. «Riguardo a Chemosh?»

«Chemosh?» ripeté vagamente Lucy. «Non parliamo di religione adesso. Baciami!»

«Ma io voglio parlare di Chemosh», insistette Lleu, accarezzandole il seno con la mano.

«Quel vecchio dio ammuffito?» sospirò Lucy, arricciando le labbra. «Non capisco perché tu voglia parlare di dèi in un momento come questo.»

«Perché è importante per me», disse Lleu. La sua voce assunse un tono dolce. La baciò sulla guancia. «Per noi.» La baciò di nuovo. «Non posso fuggire con te se tu non giuri di adorare Chemosh, come me.»

«Non vedo che differenza faccia», commentò Lucy, fra un bacio e l'altro.

Lleu le sfiorò le labbra con le proprie. «Perché, dolcezza mia, io vivrò per sempre, così come sono adesso: giovane, vibrante, bello...»

Lei ridacchiò. «Sei così vanitoso!»

«Tu invece invecchierai. I capelli ti diventeranno grigi. La pelle ti si raggrinzirà e ti cadranno i denti.»

«Allora non mi amerai più», disse Lucy, esitante.

«Tu morirai, Lucy», mormorò Lleu, accarezzandole la guancia con la mano. «E io sarò vivo e in salute e avrò bisogno di qualcuno con cui dividere il letto...»

«E se io adoro Chemosh, lui mi manterrà giovane e bella?» domandò Lucy. «Per sempre?»

«Per sempre», disse Lleu. «E per tutto questo tempo io ti amerò.»

«Be', allora», ridacchiò Lucy, «io offro la mia anima a Chemosh!»

«Non te ne pentirai, amore mio», disse Lleu.

Le tirò giù *il* corpetto, scoprendole il seno bianco sotto la luce lunare. Lucy sospirò e rabbrividì e gli pose la mano sulla testa, attirandolo a baciarle la carne morbida. Lui premette le labbra contro il seno sinistro, tenendola stretta fra le braccia.

«Lleu», disse Lucy, cambiando tono. «Lleu, mi fai male... ah!» Il grido si intensificò diventando un urlo di dolore. Il corpo di Lucy si contorceva e si agitava. Rhys balzò in piedi e corse verso la coppia, con Nightshade a sfrecciargli dietro.

«Sta morendo!» gridò il kender. «La sta uccidendo! La luce del suo spirito svanisce.»

La giovane donna rabbrividì, il corpo le si irrigidì, quindi si afflosciò.

Rhys afferrò Lleu, lo strappò via da lei e lo scagliò di lato. Inginocchiandosi a terra, prese fra le braccia il corpo della donna, sperando di percepire ancora qualche scintilla di vita.

«Troppo tardi», sentenziò freddamente Lleu. Si alzò in piedi, guardò la donna morta con aria spassionata, come osservando un lavoro ben fatto. «Adesso appartiene a Chemosh.»

La donna non respirava più. Aveva gli occhi vuoti e privi di conoscenza. Rhys le tastò il collo alla ricerca della pulsazione vitale, non la trovò. Sul seno, marchiata a fuoco nella carne, vi era l'impronta delle labbra di suo fratello.

«Majere», pregò Rhys. «Lei non sapeva che cosa stesse dicendo. Abbiate pietà di lei. Restituitele la vita!»

Rhys cambiò leggermente posizione. La testa della donna penzolò da un lato. Il braccio flaccido scivolò via dal ginocchio di lui e cadde floscio a terra. Rhys rimase in ascolto della voce del dio.

«Non punite questa donna innocente per causa mia, signore!» supplicò Rhys. «La sua morte è colpa mia! Io avrei potuto salvarla, come avrei potuto salvare i miei confratelli.»

Non giunse alcuna risposta. L'unico suono fu la risata di scherno di Lleu.

«Zeboim», gridò Rhys, con la voce aspra. «Concedete a questa povera donna la vita.»

Un'eco della risata di scherno di suo fratello gli giunse dalle ombre degli alberi.

Rhys depose delicatamente a terra il corpo della donna.

«Il suo spirito se n'è andato», disse Nightshade. «Mi dispiace, Rhys. Non si può fare niente. Temo che tuo fratello abbia ragione. Chemosh se l'è portata via.»

Alzandosi in piedi, Rhys si rivolse al fratello. «Non volevo farlo,

Lleu, ma non mi lasci altra scelta. Sei mio prigioniero. Ti porto dalle autorità. Sarai accusato di omicidio. Voglio che tu venga con me senza opporre resistenza. Non voglio farti del male, ma te lo farò se sarà necessario.»

Lleu alzò le spalle. «Verrò con te spontaneamente, fratello. Ma credo che tu troverai difficile far valere quell'accusa di omicidio.»

«Perché?» domandò arcignamente Rhys.

«Perché non c'è stato nessun omicidio», disse una voce alle sue spalle, con una risatina.

Lucy balzò in piedi e corse a mettersi accanto a Lleu. Lo strinse fra le braccia, gli si premette contro. Aveva i capelli scarmigliati, il corpetto slacciato. Rhys vedeva ancora il segno rosso e infuocato delle labbra di Lleu sul petto, che si alzava e si abbassava con l'alito di vita. Lucy guardò Rhys con una risata di scherno negli occhi.

«Io sono viva, monaco. Più viva che mai.»

«Tu eri morta», disse Rhys, con la gola che gli si strozzava. «Sei morta fra le mie braccia.»

«Forse», rispose maliziosamente Lucy, «ma chi ti crederà? Nessuno. Nessuno in tutto il mondo.»

«Vuoi che venga con te dallo sceriffo, fratello?» domandò Lleu. «Posso presentargli un paio di altre donzelle che ho conosciuto durante la mia permanenza a Solace. Donne che adesso capiscono e abbracciano la via di Chemosh.»

Rhys incominciava a capire, anche se ciò che capiva era tanto orrendo che lui trovava difficile accettarlo.

«Tu sei morto», disse.

«No, fratello, io sono uno dei Prediletti di Chemosh», lo corresse Lleu.

Lui e Lucy risero.

«Ho cercato di spiegarti tutto una volta, Rhys, ma non volevi ascoltarmi. Adesso lo vedi di persona. Guarda Lucy. È bellissima, splendente, radiosa. Ti sembra morta? Fagli vedere, Lucy.»

La giovane donna avanzò verso Rhys, con i fianchi ondeggianti, gli occhi socchiusi, le labbra dischiuse in maniera provocante. «Tuo fratello è invidioso, Lleu. Mi vuole per sé.»

«È tutto tuo, colombina mia», disse Lleu. «Divertiti...»

Lucy continuò ad avanzare, con la testa gettata all'indietro, le ciglia socchiuse, le labbra dischiuse.

«Uccidila!» urlò all'improvviso Nightshade.

Rhys indietreggiò di un passo. Non riusciva a distogliere lo sguardo da lei, da quella donna che gli era morta fra le braccia e che adesso lo blandiva con un sorriso civettuolo.

«Uccidila e uccidi anche lui», ripeté Nightshade con insistenza.

«Secondo Lleu, loro non possono essere uccisi», disse Rhys.

«Inoltre, ci sono già stati troppi morti.»

Lucy prese il colletto della veste di Rhys, infilò le mani al di sotto.

«Non sei mai stato con una donna, vero, monaco? Non vorresti scoprire che cosa ti sei perso in tutti questi anni?»

Rhys gettò di lato le mani di lei che lo stringevano, la spinse via.

«Devi cercare di ucciderli», continuò Nightshade implacabile, «altrimenti commetteranno molti altri omicidi.»

«Un monaco di Majere non uccide...» mormorò Rhys.

«Tu non sei un monaco», ribatté brutalmente Nightshade, «e anche se lo fossi, non ha importanza. Loro sono già morti!»

«Io non posso esserne certo.» Rhys scrollò il capo.

«Invece sì! Guardala negli occhi, Rhys! Guardala negli occhi!»

Rhys guardò negli occhi la ragazza. Non vide un vuoto, come aveva visto negli occhi di suo fratello, ma qualcosa di più terribile. Aveva già visto in precedenza uno sguardo simile e cercò di rammentare dove. Poi gli venne in mente: gli occhi di un lupo che stava morendo di fame. Spinto dalla fame, cercando disperatamente di che nutrirsi, l'animale, in preda a quella necessità, aveva vinto ogni altro istinto, compresa la paura. Rhys si era armato con due fiaccole accese. Atta con i denti aveva lacerato il fianco del lupo. Il lupo si era scagliato direttamente alla gola di Rhys...

Vide negli occhi di Lucy che le parole del kender erano vere. Lei avrebbe ucciso ancora per soddisfare quella necessità disperata. Ripetutamente...

Rhys sollevò l'emmide e lo spinse dritto in fronte alla ragazza. La testa di lei scattò all'indietro e Rhys udì chiaramente spezzarsi l'osso del collo. La donna si accasciò a terra, con la testa contorta a un'angolazione strana. Rhys girò su se stesso per affrontare suo fratello.

Lleu era adagiato contro un albero, con le braccia ripiegate sul petto, e osservava con un sorriso gli eventi.

Rhys afferrò il bastone e prese ad avanzare contro il fratello.

«Attento! Dietro di te!» si levò stridula la voce di Nightshade.

Rhys si girò, guardò, inorridì.

Lucy avanzava verso di lui, con i fianchi ondeggianti, le labbra dischiuse, le mani tese.

«Chemosh avrà la tua anima», gli disse, ridendo, con cadenza ritmata. La testa aveva un'angolazione strana nel punto in cui lui le aveva spezzato il collo. Con una torsione e uno strattone Lucy se la raddrizzò e continuò ad avanzare. «Che tu lo voglia o no.»

Rhys udì alle sue spalle il raschio della spada di Lleu che scivolava fuori dal fodero. Rhys affrontò Lucy, tenendola a bada con l'emmide; con gli occhi guardava lei mentre con gli orecchi seguiva i movimenti di Lleu. Nightshade borbottava qualcosa e agitava le mani,

come se stesse creando qualche sorta di incantesimo. Rhys sperava che il kender stesse zitto. Udì un fruscio nell'erba, un crepitio di aghi di pino secchi e l'improvviso respiro trattenuto di Lleu.

Rhys balzò di lato, contorcendo il corpo. La spada sferzò l'aria dove fino a un attimo prima stava lui.

Il violento affondo trasportò Lleu fino a metà della radura. Rhys colpì Lucy in faccia con l'emmide. Il colpo le schiacciò il naso, allargandoglielo sul viso. Dalla ferita scese un rivolo di sangue, ma non quel torrente impetuoso che sarebbe dovuto scorrere da una simile lesione. Lucy gridò, più per la collera che per il dolore, e barcollò all'indietro.

Rhys si spostò per affrontare Lleu, in tempo per vedere il fratello correre di nuovo verso di lui, con la spada in una mano e il coltello nell'altra.

Rhys colpì la spada col bastone spezzandola in due. Roteando rapidamente il bastone e facendolo sembrare un mulino in un forte vento, lo abbassò con forza sul polso di Lleu e udì l'osso spezzarsi. Lleu lasciò cadere il coltello. Rhys rammentava chiaramente che l'ultima volta in cui aveva colpito Lleu lui aveva gridato per il dolore. Adesso Lleu non gridò, non sembrò nemmeno notare il fatto che la sua mano non funzionasse più.

Senza armi, Lleu si scagliò contro suo fratello, cercando di afferrarlo per la gola con la mano buona e percuotendolo con la mano fratturata, usandola come un bastone.

Con l'anima nauseata dall'orrore, Rhys si scansò facendo un passo di lato. Lleu lo superò con lo slancio e al suo passaggio Rhys gli diede un calcio sul piede d'appoggio. Lleu cadde sul ventre.

In piedi sopra il fratello caduto, Rhys spinse con tutte le sue forze l'estremità grossa del bastone nella colonna vertebrale di Lleu, separando le vertebre e arrivando al midollo spinale, spezzandolo.

Rhys indietreggiò, sulla difensiva, osservando il fratello.

«Il mio incantesimo mistico non ha funzionato!» ansimò Nightshade, correndo verso di lui. «Ho creato questo incantesimo miriadi di volte e ha sempre bloccato i morti viventi. Di solito li fa cadere come birilli. Tuo fratello non si è neanche scomposto.»

Lleu fece una smorfia, come fosse inciampato, poi lentamente, come rimettendosi a posto, prese a rimettersi in piedi. Si strofinò la schiena, inarcandola.

«Se vuoi il mio parere, Rhys», soggiunse il kender, ansante, «non puoi fare niente per ucciderli. Adesso sarebbe il momento giusto per scappare!»

Rhys non rispose. Stava osservando Lleu.

«Subito!» insistette Nightshade, tirando per la manica Rhys.

«Te l'ho già detto, Rhys», disse Lleu. Pose l'altra mano su quella

menomata, afferrò il polso e con uno scatto se lo rimise a posto. «Io sono uno dei Prediletti di Chemosh. Io ho questo dono. La vita eterna...»

«Anch'io sono una Prediletta di Chemosh», disse Lucy. Sembrava ignara di avere il naso maciullato e sanguinante. «Io ho questo dono. La vita eterna. Puoi averla anche tu, Rhys. Offriti a Chemosh.»

I due cadaveri avanzarono contro di lui, con gli occhi illuminati non dalla vita ma dal bisogno disperato di togliere la vita.

A Rhys si riempì di bile la bocca. Lo stomaco gli si strinse. Rhys si girò e fuggì, correndo nel bosco, schiantandosi contro i rami degli alberi, tuffandosi a capofitto in tratti di erbacce. Si fermò per vomitare, poi fuggì di nuovo, fuggì dalle risate di scherno che danzavano fra gli alberi, fuggì dal corpo della ragazza fra le sue braccia, fuggì dai cadaveri nella fossa comune del monastero. Corse alla cieca, sventatamente, corse finché non ebbe più forze e cadde a terra, ansimante e singhiozzante. Vomitò ancora e ancora, anche quando non vi era più niente da vomitare, e poi rigettò sangue. Alla fine, esausto, si rigirò sulla schiena e rimase lì disteso, stringendosi il corpo tremante.

Lì lo trovò Nightshade.

Anche se gli aveva consigliato di scappare, il kender non era preparato a vedere Rhys mettere in pratica il suo suggerimento in maniera tanto improvvisa. Preso alla sprovvista, Nightshade aveva avuto una partenza lenta. Gli occhi famelici dei due Prediletti di Chemosh rivolti nella sua direzione gli misero le ali ai piedi. Non vedeva Rhys, ma lo udiva avanzare nel bosco spezzando rami. I kender hanno un'ottima vista anche di notte, molto migliore degli esseri umani, e Nightshade ben presto trovò Rhys disteso a terra nel bosco, con gli occhi chiusi e il respiro affannoso.

«Adesso non metterti a morirmi qui», ordinò il kender, accovacciandosi accanto all'amico.

Gli mise la mano sulla fronte e la sentì calda. Rhys aveva il respiro aspro e raschiante per via della gola infiammata, ma respirava intensamente. Nightshade recitò una breve cantilena che aveva appreso dai suoi genitori e accarezzò i capelli del monaco per calmarlo, più o meno come il kender coccolava Atta.

Rhys sospirò profondamente. Il corpo gli si rilassò. Aprì gli occhi e, vedendo Nightshade chino su di lui, gli rivolse un lieve sorriso.

«Come ti senti?» domandò ansiosamente Nightshade.

«Molto meglio», rispose Rhys. Lo stomaco aveva smesso di rivoltarglisi, la gola irritata gli pareva calda e lenita, come se lui avesse bevuto latte caldo e miele. «Hai dei talenti nascosti, a quanto pare.»

«Solo un piccolo incantesimo di guarigione che ho imparato dai

miei genitori», spiegò con modestia Nightshade. «Torna utile ogni tanto, per riaggiustare le ossa rotte e fermare le emorragie e far andare via la febbre. Io non so fare niente di importante, niente di simile al riportare in vita i morti...» Deglutì, si morse il labbro. «Oh, scusa. Non intendevo parlarne.»

Rhys si alzò rapidamente in piedi. «Quanto tempo sono rimasto svenuto?»

«Non molto. Avresti potuto aspettarmi, sai?»

«Non ci ho pensato», mormorò Rhys. «Non riuscivo a pensare a niente tranne a quanto fosse orribile...» Scrollò il capo. «Ci inseguono?»

Nightshade si guardò alle spalle. «Non so. Immagino di no. Io non li sento, e tu?»

Rhys scrollò il capo. «Magari li sentissi.»

«Tu *vuoi* che ci inseguano? Vogliono ucciderci! Offrirci a Chemosh!»

«Sì, lo so. Ma se ci inseguissero, vorrebbe dire che ci temono. Per come stanno le cose...» Alzò le spalle. «Non gli interessa sapere che ne è di noi. È inquietante.»

«Capisco», disse solennemente Nightshade. «Sanno che non possiamo fare niente per fermarli. E hanno ragione. La mia magia non ha avuto effetto su di loro. E non mi era mai capitato prima. Be', non più da quando ero un piccolo kender e facevo i primi passi. Forse se avessimo un'arma magica...»

«L'emmide è un'arma magica benedetta dal dio. Me l'ha donato Majere, un dono di addio.» Rhys strinse più forte il bastone. Rivide Atta salterellare col bastone in bocca e percepì un momentaneo calore nel mezzo di quella fredda oscurità. «Anche se chi maneggia il bastone non è benedetto da Majere, l'arma lo è. E come hai visto non è servita a uccidere mio fratello e nemmeno a rallentarlo granché. Come ha detto Lleu, lui non ha paura che noi raccontiamo a qualcuno che lui è un assassino. Chi ci crederebbe?»

«Immagino che tu abbia ragione», convenne Nightshade. «Non l'avevo vista in questo modo. Allora che facciamo?»

«Non lo so. Non riesco più a pensare razionalmente.» Rhys si guardò attorno. «Non ho idea di dove siamo né di come tornare alla taverna. E tu?»

«Non molto», rispose allegramente Nightshade. «Ma vedo delle luci laggiù in quella direzione. E tu?»

«No, ma d'altronde io non ho gli occhi di un kender.» Rhys mise una mano sulla spalla di Nightshade. «Fai strada tu. Grazie per l'aiuto, amico mio.»

«Non c'è di che», disse Nightshade. Dal tono sembrava abbattuto, però, non della solita allegria. Si incamminò, ma non guardava dove

stesse andando e quasi subito mise il piede in una buca.

«Ahi», si lamentò, e si strofinò la caviglia.

«Stai bene?»

«Credo di sì.»

«Che succede?»

«Devo dirti una cosa, Rhys.»

«Sì, che c'è?»

«Non ti piacerà», lo avvertì Nightshade.

Rhys sospirò. «Puoi aspettare fino a domattina?»

«Immagino di sì. Però... be', potrebbe essere importante.»

«Vai avanti allora.»

«Ho visto altre persone come tuo fratello e Lucy. Voglio dire, come quegli esseri che una volta erano tuo fratello e Lucy. Le ho viste oggi, a Solace.»

Il viso del kender era un bagliore bianco alla luce di Solinari.

«Quante?» domandò Rhys, disperandosi.

«Due. Tutte e due giovani donne. E anche carine. Ma morte. Morte come più morte non si può.» Nightshade scrollò tristemente il capo. «Te l'avrei detto prima, ma non sapevo che cosa avevo visto. Finché non ho visto tuo fratello nella taverna. Allora ho capito. Quelle donne erano proprio come lui: non brillava in loro nessuna luce spirituale, eppure gironzolavano qua e là contente come non mai, parlavano, ridevano...»

Rhys ripensò alla figlia del mugnaio, che si era messa con Lleu, poi era scappata di casa. Quante altre ragazze Lleu aveva sedotto e assassinato, offrendo la loro anima a Chemosh? Rhys rivide la fame terribile negli occhi di Lucy. Quanti giovanotti avrebbero sedotto a loro volta queste donne? Sedotti e assassinati. I Prediletti di Chemosh.

«Nessuno sa che cosa intendano fare, perché nessuno sa che sono morti», rifletté, colpito dalla terribile perfezione del progetto del dio.

Rhys sapeva che le cose stavano davvero così ma, come aveva detto al kender, chi gli avrebbe creduto? Come avrebbe potuto convincere qualcuno? Nightshade poteva sempre dire ciò che vedeva, ma i kender non erano noti per la loro sincerità. Rhys poteva catturare Lucy, legarla e trascinarla davanti ai magistrati, chiedendo loro che la guardassero negli occhi. Rhys poteva immaginarsi la loro reazione. Sarebbe stato arrestato lui, e incarcerato in quanto pazzo furioso.

La morte aveva un volto nuovo e quel volto era giovane e bello; il corpo della Morte integro e forte.

Rhys poteva gridarlo al mondo.

E nessuno gli avrebbe creduto.

LIBRO TERZO
I Prediletti di Chemosh

1

Mina passò le dita fra i capelli biondi dell'uomo. Aveva capelli morbidi e sottili, come quelli di un bambino. La frangetta era tagliata corta e gli ricadeva sulla fronte, e Mina la scostò per vedergli gli occhi. Non si ricordava come si chiamasse. Non ricordava mai i nomi. Rammentava però gli occhi, rammentava l'aria indagatrice, bramosa e stupefatta. Dolore, talvolta, infelicità, collera, frustrazione. Adorazione, naturalmente. Tutti la adoravano. Il giovane le prese la mano e le baciò le dita.

Durante la Guerra delle Anime i suoi soldati la adoravano. La adoravano quando lei li conduceva alla morte. La adoravano quando lei si inginocchiava su di loro e pregava per loro, inviando le loro anime nel vasto fiume dei perduti. Vedeva nei loro occhi la paura, paura dell'ignoto.

Tanta paura. Paura della vita, di vivere. Lei aveva il potere di portare via la paura. Portare via l'ignoto. Al suo bacio, lo spirito abbandonava il corpo, percorreva vacillando una breve distanza, con le braccia tese verso Chemosh, come un bambino avanza barcollando verso sua madre. Chemosh rispediva lo spirito nel corpo, lavato, purificato, spogliato di ogni sensazione sgradevole. Niente amore, niente senso di colpa, niente angoscia, niente gelosia...

«Sarai un Prediletto di Chemosh», disse al giovane, con le labbra calde sulla mano aperta di lui. «Avrai vita eterna. La fine del dolore. Non conoscerai mai né freddo né fame.»

«Un dio è uguale all'altro, presumo», disse il giovane, e il suo fiato era bollente sul collo di lei. «Promettono e non mantengono mai, almeno da quanto ho sentito.»

«Chemosh ti darà tutto ciò che io ti ho promesso», continuò Mina, scostandogli all'indietro i capelli biondi. «Vuoi accoglierlo come tuo dio?»

«Se vieni anche tu», rispose il giovane, e rise.

«Viene anche lei», si udì una voce. «È lei che lo accompagna.»

L'innamorato balzò in piedi. Avevano steso una coperta in un luogo isolato sulla riva del fiume, un recesso ombroso di foglie umide e radici di alberi ed erba calpestata.

«Chi siete voi?» domandò il giovane al dio bello ed elegantemente vestito che sembrava essere spuntato fuori dalla terra, poiché lui non aveva udito alcun rumore del suo avvicinarsi.

«Chemosh», rispose, e mentre il giovane restava a bocca aperta il dio allungò la mano e lo toccò sul petto, sopra il cuore. «E tu sei mio.»

Il giovane restò senza fiato per il dolore e si strinse il petto. Il corpo gli rabbrividì. Cadde in ginocchio. I suoi occhi fissavano il dio,

mentre la luce al loro interno lentamente svaniva. Cadde in avanti e rimase lì disteso immobile. Chemosh passò sopra il corpo. Guardò Mina, con un'espressione rabbuiata e accigliata.

«Non mi piace questa cosa.»

«Come vi ho recato dispiacere, mio signore?» domandò Mina. Si alzò con dignità e si mise davanti a lui. «Io faccio tutto quello che mi chiedete.»

Ciò che aveva detto era perfettamente vero, ma non fece che rendere ancora più irato Chemosh, così come il fatto di non capire perché dovesse essere in collera con lei.

«Tu sei somma sacerdotessa del Signore della Morte», affermò Chemosh. «Non è opportuno che questi zotici ti strapazzino con le loro mani ruvide e goffe. Tu però sembri trarre un gran piacere da questi strapazzi e maltrattamenti. Forse faccio male a fermarti.»

«Mio gentile signore», disse Mina, avvicinandoglisi e alzando lo sguardo verso di lui. I suoi occhi d'ambra, liquidi e dorati, si riversarono su di lui. «Voi mi ordinate di portare a voi questi giovanotti. Io obbedisco ai vostri comandi.»

Si avvicinò ancora, in modo da fargli sentire il suo calore, annusare la fragranza dei suoi capelli e il profumo della sua carne ancora morbida e arrendevole per il desiderio.

«Le mani che mi toccano sono le vostre mani», gli disse. «Le labbra che mi baciano sono le vostre. Di nessun altro.»

Chemosh la prese fra le braccia e la baciò intensamente, brutalmente, sfogando la propria collera su di lei, che ne era la causa, anche se lui non sapeva dire di preciso perché. Mina rispose al suo bacio, feroce e disperata, come sul campo di battaglia, quando tutto il tumulto del combattimento svanisce e lascia i due avversari avvinghiati assieme in un momento prezioso che vivrà finché uno dei due morirà.

«Mio signore...» sussurrò Mina. «Volete che io gli conceda la vostra benedizione?»

Indicò con un gesto il corpo del giovane disteso sulla coperta presso la riva del fiume.

«Ci penso io», rispose e, chinandosi, pose la mano sul torace immobile del giovane.

Il cadavere aprì gli occhi. Aveva occhi verdi e bei capelli biondi. Guardò Chemosh e riconobbe il Signore della Morte, e nel suo sguardo vi era reverenza. Si alzò in piedi e si inchinò.

«Tu sei uno dei miei Prediletti», disse Chemosh al giovane. «Procedi verso est, verso il mattino della tua nuova vita. E durante il cammino trova altri che giurino di adorarmi e conducili al mio servizio.»

«Sì, mio signore.» Il giovane fece un altro lungo inchino a

Chemosh, che lo congedò con un brusco gesto della mano.

Gli occhi del giovane si posarono furtivamente su Mina, la quale gli sorrise, con un sorriso che non conosceva il suo nome. Chemosh aggrottò le sopracciglia, e il giovane si girò e corse via.

«Se riesci a staccare i tuoi pensieri dalla tua conquista, forse possiamo tornare ai nostri affari», disse Chemosh. Sapeva di essere ingiusto. Mina non faceva più di quanto lui l'avesse istruita a fare. Non poté però trattenersi.

«Siete di cattivo umore oggi, mio signore», osservo Mina, intrecciando le mani sul braccio di lui. «Che cosa è successo per gettare questa ombra tenebrosa su di voi?»

«Non capiresti», rispose lui succintamente, spingendole da parte le mani. «Tu sei una mortale.»

«Una mortale che ha toccato la mente di un dio.»

Chemosh le rivolse uno sguardo penetrante. Se fosse stata sorridente, compiaciuta e trionfante, lui l'avrebbe uccisa sul posto.

La vide seria, ignara. Lei lo amava, lo adorava.

Chemosh emise un sospiro profondo, rassicurato.

«È Sargonnas. Il dio dalle corna se ne va in giro per il cielo tutto tronfio e vanitoso come fosse il re di tutti noi.» Chemosh camminava adirato a grandi passi avanti e indietro lungo la riva del fiume. «Si gloria delle sue vittorie a Silvanesti, si vanta di avere schiacciato gli elfi, ride di come ha abbindolato gli orchi facendo loro credere che i minotauri siano loro alleati. Fa lo spaccone dicendo che lui e le sue vacche presto saranno i dominatori incontrastati della parte orientale di Ansalon.»

«Sono solo millanterie, mio signore», commentò sdegnata Mina.

«No», disse Chemosh. «Il dio-toro sarà anche uno zotico maleducato, ma ha un rozzo genere di onore e non mente.» Chemosh si interruppe nel suo andirivieni e si girò verso Mina. «È ora che mettiamo in azione il nostro piano.»

«Sicuramente è ancora presto, mio signore», protestò Mina. «Il numero dei nostri Prediletti cresce, ma non ce ne sono ancora abbastanza e si trovano per lo più nella parte occidentale di Ansalon, non in quella orientale.»

Chemosh scrollò il capo. «Non possiamo aspettare. Sargonnas si rafforza ogni giorno di più e gli altri dèi sono ciechi verso la sua ambizione o troppo preoccupati dei loro interessi per vedere il pericolo. Se lui conquista l'est, davvero credono che si accontenterà di questo? Dopo secoli in cui sono rimasti intrappolati nelle loro isole, i minotauri hanno finalmente conquistato una posizione solida sul continente. Lui mira a dominare non soltanto l'est ma tutto il mondo e per giunta il cielo.»

Chemosh serrò il pugno. «Io sono l'unico in grado di sfidarlo.

Devo agire adesso prima che diventi ancora più forte. Dov'è quello sciocco di Krell?» Si guardò attorno, come se il cavaliere della morte potesse essere nascosto sotto una pietra.

«A fare danni da qualche parte, presumo, mio signore», disse Mina. «Ho perso le sue tracce.»

«Anch'io. Lo convocherò perché venga da noi nell'Abisso. Tu devi abbandonare per un po' di tempo questo piano di esistenza, Mina. Devi abbandonare l'opera che ti è tanto cara.»

Diede un'occhiata sdegnosa alla coperta spiegazzata, all'impronta ancora fresca dei due corpi intrecciati.

«Voi mi siete caro, mio signore», mormorò Mina. «La mia opera è soltanto questo: la mia opera.»

Chemosh vide il proprio riflesso negli occhi d'ambra di lei. Non ne vide alcun altro. Le prese le mani e se le portò alle labbra. «Perdonami. Non sono me stesso.»

«Forse è questo il problema, mio signore», disse Mina.

Chemosh si soffermò a riflettere su questo. «Forse hai ragione. Di questi tempi non sono nemmeno sicuro che cosa sia "me stesso". Era più facile quando in cielo regnavano Takhisis e Paladine. Allora noi conoscevamo la nostra collocazione. Forse non ci piaceva. Forse inveivamo contro di loro e ci irritavamo sotto quel giogo, ma vi erano ordine e stabilità in cielo e nel mondo. C'è qualcosa da dire a favore di pace e sicurezza, dopo tutto. Io potevo dormire con entrambi gli occhi chiusi invece di tenerne uno sempre aperto, sempre sul chi vive perché qualcuno potrebbe intrufolarsi alle mie spalle.»

«Così avete perso qualche millennio di sonno, mio signore», osservò Mina. «Ne sarà valsa la pena, quando sarete il dominatore e gli altri si inchineranno davanti a voi.»

«Come hai acquisito una simile saggezza?» Chemosh la prese fra le braccia, la tenne stretta e le premette le labbra sul collo. «Ho preso una decisione. Mai più i rozzi mortali faranno festa con te. Le goffe labbra mortali non ti provocheranno più lividi sulla carne. Tu sei amata da un dio. Il tuo corpo, la tua anima sono miei, Mina.»

«Lo sono sempre stati, mio signore», disse lei, rabbrividendo nell'abbraccio.

Le tenebre calarono su Chemosh, avvolsero lui e circondarono Mina, trasportando entrambi verso un'oscurità più profonda, più densa, più calda, illuminata dall'unica fiamma di candela dell'estasi.

«E sempre lo saranno.»

Chemosh ritornò nell'Abisso e lo trovò buio e desolato. Non poteva che incolpare se stesso. Avrebbe potuto rischiarare l'Abisso come il cielo, riempirlo di lampadari e candelabri, lampade accese e lanterne luccicanti. Avrebbe potuto popolarlo, arredarlo, arricchirlo di

canti e danze. Nei millenni passati l'aveva fatto. Adesso no. Aborriva troppo la sua dimora per cercare di cambiarla. Lui voleva, doveva stare fra i vivi. E adesso era ora di incominciare a mettere in azione il suo progetto per conquistare ciò che desiderava il suo cuore.

Attese con impazienza Krell e fu lieto di udire finalmente il crepitare e lo sferragliare del cavaliere della morte, che attraversava l'Abisso con passo pesante, avanzando a fatica, come stesse arrancando nel fango denso di un campo di battaglia. I suoi occhi erano due punte di spillo rosse. Piccoli e ravvicinati, a Chemosh ricordavano gli occhi di un maiale demoniaco.

Bramando qualcosa di meglio da guardare, Chemosh spostò lo sguardo su Mina. Era vestita di nero, una lunga veste di seta che le ricadeva morbida sulle curve del corpo come il tocco delle mani di lui. Il seno le si sollevava e abbassava con il respiro. Chemosh le vedeva il debole tremolio della pulsazione di vita nell'incavo della gola. A un tratto desiderò che Krell fosse lontano mille miglia, ma adesso non poteva abbandonarsi, non ancora.

«Allora, Krell, finalmente sei qui», lo accolse bruscamente Chemosh. «Mi dispiace averti distolto dal massacro di nani di fosso o da qualche altro tuo divertimento, ma ho un incarico per te».

«Non stavo massacrando nani di fosso», ribatté imbronciato Krell. «Non c'è alcun piacere in questo, quelle bestioline non combattono neanche. Squittiscono come conigli e poi cadono e si pisciano addosso.»

«Era una battuta, Krell. Eri sempre così stupido oppure la morte ha avuto su di te un brutto effetto?»

«Non sono mai stato bravo a capire le battute, mio signore», ammise Krell, soggiungendo freddamente: «E voi dovreste sapere dov'ero. Mi ci avete mandato voi. Eseguivo i vostri ordini, portandovi nuove reclute.»

«Davvero?» Chemosh congiunse la punta delle dita, picchiettandole leggermente. «E sta andando bene?»

«Molto bene, mio signore.» Krell dondolò sui talloni, soddisfatto di sé. «Credo che troverete le mie reclute molto più soddisfacenti di altre.»

Diede un'occhiata a Mina. Lei lo aveva salvato, liberato dalla dea che lo tormentava e dalla prigione fra le rocce, ma lui la odiava, nonostante tutto.

«Per lo meno le mie reclute sono fidate», ribatté Mina. «È improbabile che tradiscano il loro padrone.»

Krell serrò i pugni e fece un passo verso di lei.

Mina si alzò dalla sedia per affrontarlo. Aveva la pelle pallida, gli occhi luccicanti d'oro. Era intrepida, bellissima nel suo coraggio, radiosa nella sua collera. Chemosh si concesse un attimo di piacere,

poi si costrinse a tornare agli affari.

«Mina, ritengo che tu debba lasciarci soli.»

Mina rivolse a Krell un'occhiata diffidente. «Mio signore, a me non piace...»

«Mina», disse Chemosh. «Ti ho dato un ordine. Ti ho detto di andartene.»

Mina sembrò incline a discutere. Dopo un'occhiata al viso rabbuiato e torvo del dio, però, si acquietò. Raccolse la lunga gonna e si allontanò.

«Dovete tenerla in riga», consigliò Krell. «Si sta un po' montando la testa. Peggio di una moglie. Dovreste ucciderla e basta. Da morta darebbe meno fastidio che da viva.»

Chemosh assalì il cavaliere. La luce negli occhi del dio era sinistra, una luce più buia delle tenebre. Quel poco che rimaneva del cavaliere della morte si accartocciò dentro l'armatura.

«Adesso sei mio, Krell, non dimenticarlo», sussurrò Chemosh, «e che con un colpetto del dito posso ridurti a un cumulo di sterco».

«Sì, mio signore», disse Krell, soggiogato. «Chiedo scusa, mio signore.»

Chemosh evocò una sedia, evocò un'altra sedia, evocò un tavolo e lo collocò in mezzo a loro due.

«Siediti, Krell», lo invitò con stizza. «Mi pare che ti piaccia giocare a khas.»

«Forse sì, mio signore», rispose Krell guardingo, sospettando una trappola.

Fissò intensamente la sedia, che si era materializzata dall'oscurità dell'Abisso. Quando pensava che Chemosh non stesse guardando, Krell diede alla sedia un colpetto di nascosto col dito.

«Siediti, Krell», ripeté freddamente Chemosh. «Mi piace vedere gli occhi, perfino gli occhi di maiale, allo stesso livello dei miei.»

Il cavaliere della morte calò pesantemente sulla sedia il proprio nulla incassato nell'armatura.

Chemosh agitò la mano e un unico punto di luce illuminò dall'alto un tabellone per il khas.

«Che ne dici di questi pezzi, Krell?» domandò con noncuranza Chemosh. «Li ho fatti fare appositamente. Sono fatti di osso.»

Krell stava per dire che non gli importava un fico secco anche se fossero stati fatti di sterco di cavallo, ma poi incrociò lo sguardo di Chemosh. Con pollice e indice guantati Krell raccolse una pedina, realizzata in modo da assomigliare a un goblin, e fece finta di ammirarla.

«Ottima fattura, mio signore. È degli elfi?»

«No», disse Chemosh. «Goblin. Questi pezzi sono degli elfi.» Indicò i due chierici elfi.

«Non sapevo che i goblin sapessero intagliare così bene», osservò Krell, stringendo il goblin per il collo mentre lo scrutava intensamente.

Chemosh emise un sospiro profondo. Perfino la vita di un dio era troppo breve per sopportare uno così duro di comprendonio come Ausric Krell.

«Non è affatto intagliato, zuccone ottuso. Quando ho detto che è fatto di osso, volevo dire che... Oh, lascia perdere. È un goblin quello che hai in mano. Un goblin morto, rimpicciolito.»

«Ah, ah!» Krell rise di cuore. «Questa è bella. E questi sono elfi morti?» Diede un colpetto a uno dei chierici. «E questo è un kender morto...»

«Basta, Krell!» Chemosh inspirò profondamente, quindi proseguì con quanta più pazienza poté. «Io sto per lanciare la mia campagna.»

Il dio poggiò i gomiti sul tavolo, sui due lati del tabellone per il khas, e si chinò su questo, come contemplando una mossa.

«L'azione che progetto di intraprendere attirerà necessariamente l'attenzione degli altri dèi. Una sola dea costituisce una minaccia significativa per me. Una sola dea potrebbe essere un ostacolo serio. In effetti ha già incominciato a infastidirmi notevolmente.»

Fissò lo sguardo su Krell, per accertarsi che stesse attento.

«Sì, mio signore.» Krell adesso pareva meno stupido. Campagna, battaglia: queste erano cose che lui capiva.

«La dea che mi interessa è Zeboim», disse Chemosh.

Krell grugnì.

«Si è trovata un seguace, un monaco di Majere espulso dall'ordine, che per caso ha scoperto il segreto dei Prediletti di Chemosh. Lo ha detto a Zeboim, e lei minaccia di smascherarmi se io non ti riporto al Bastione della Tempesta.»

«Voi non avete intenzione di farlo, vero, mio signore?» domandò nervosamente Krell.

Allungando la mano, Chemosh raccolse uno dei suoi pezzi dal lato delle tenebre, il pezzo chiamato cavaliere. Accarezzò il pezzo, lo rigirò in mano.

«In realtà sì. Aspetta!» Sollevò una mano, mentre Krell squittiva un'irata protesta. «Stammi a sentire. Che ne pensi di questa mossa, Krell?»

Lentamente e intenzionalmente collocò il pezzo davanti alla regina nera.

«Non potete fare una mossa del genere, mio signore», tuonò Krell. «È contro le regole.»

«Infatti, Krell», ammise Chemosh. «Contro ogni regola. Prendi quel pezzo. Guardalo bene. Che cosa ti sembra?»

Krell sollevò il pezzo e lo scrutò attraverso le fessure per gli occhi

del proprio elmo. «È un cavaliere che cavalca un drago.»

«Descrivilo meglio», lo sollecitò Chemosh.

«Il cavaliere è un Cavaliere delle Tenebre di Takhisis», affermò Krell, dopo un esame più attento. «Ha sull'armatura il simbolo col giglio e col teschio.»

«Acuta osservazione, Krell», osservò Chemosh.

Krell ne rimase compiaciuto, non notando il sarcasmo. «Indossa una cappa e un elmo e cavalca un drago azzurro.»

«Ti sembra di riconoscere quel cavaliere, Krell?» domandò Chemosh.

Krell tenne il pezzo praticamente contro il naso. Gli occhi rossi gli si infiammarono.

«Lord Ariakan!» Krell fissò il pezzo, incredulo. «Fino al minimo dettaglio!»

«Infatti, Lord Ariakan, amato figlio di Zeboim. Il tuo compito è custodire quel pezzo del khas, Krell. Conservalo al sicuro ed esegui alla lettera i miei ordini. Perché è così che terremo imprigionata la Regina del Mare nel suo lato del tabellone, completamente e assolutamente inerme.»

Gli occhi rossi del cavaliere della morte si fissarono sul pezzo e tremolarono dubbiosi. «Non vi capisco, mio signore. Perché alla dea dovrebbe importare un pezzo del khas? Anche se assomiglia effettivamente a suo figlio...»

«Perché *è* suo figlio, Krell», precisò Chemosh. Si appoggiò all'indietro sulla sedia, poggiò i gomiti sui braccioli e congiunse la punta delle dita.

La mano di Krell si contorse e quasi lasciò cadere il pezzo. Lo depose in fretta e se ne ritrasse.

«Puoi toccarlo, Krell. Non ti morde. Be', ti morderebbe, se potesse prenderti. Ma non può.»

«Ariakan è morto», fece notare Krell. «Sua madre si è portata via il corpo...»

«Oh, sì, è proprio morto», concordò compiacente Chemosh. «È morto, per via del tuo tradimento, e la sua anima è venuta a me, come tutte le anime dei morti. Per la maggior parte mi passano per le mani fuggevolmente come scintille che si sollevano verso il cielo, dirette verso la prosecuzione del loro viaggio. Altre, come te, Krell, restano imprigionate in questo mondo per punizione.»

Krell ringhiò, un rimbombo nella bara della sua armatura.

«Altre ancora, come il mio Lord Ariakan, si rifiutano di andarsene. Talvolta non sopportano di separarsi da una persona amata. Talvolta non sopportano di separarsi da qualcuno che odiano. Queste anime sono mie.»

Gli occhi rossi tremolarono, quindi Krell incominciò a capire.

Gettò indietro la testa ed emise una risata sgangherata che riecheggiò in tutto l'Abisso.

«La sete di vendetta di Ariakan nei miei confronti lo tiene intrappolato qui. Ora, questa sì che è una bella battuta, una che io so apprezzare.»

«Sono contento che tu ti diverta tanto facilmente, Krell. Adesso, se puoi smettere di gongolare per un attimo, ho i miei ordini per te.»

«Sono tutto orecchi, mio signore.»

Krell ascoltò attentamente gli ordini, quindi pose alcune domande che effettivamente rasentavano l'intelligenza.

Soddisfatto perché questa parte del piano sarebbe andata avanti, Chemosh congedò il cavaliere della morte.

«Confido che non ti dispiacerà tornare al Bastione della Tempesta, Krell.»

«No, fintanto che sono libero di andarmene quando voglio, mio signore», disse il cavaliere della morte. «Potrò andarmene quando il mio dovere sarà compiuto?»

«Naturalmente, Krell.»

Il cavaliere della morte raccolse il pezzo del khas, lo guardò per un attimo, ridacchiò, quindi se lo infilò nel guanto. «A dire il vero, sento quasi la mancanza di quel posto.»

«Custodisci bene quel pezzo del khas», lo ammonì Chemosh.

«Non lo perderò di vista», ribatté Krell reprimendo il riso. «Su questo potete contarci, mio signore.»

Krell se ne andò a passi pesanti, continuando a ridere fra sé.

«Mina», disse Chemosh, contrariato, «mi stavi spiando?»

«Non spiavo, mio signore», rispose lei uscendo dall'oscurità. «Ero preoccupata. Non mi fido di quel demonio. Ha tradito già una volta il suo signore. Lo farà di nuovo.»

«Ti assicuro che io sono in grado di sistemarlo, Mina», ribatté freddamente Chemosh.

«Lo so, mio signore. Chiedo scusa.» Mina gli si avvicinò. Lo prese fra le braccia, si strinse a lui. Gli poggiò la testa sul petto.

Chemosh sentiva il calore di lei, percepiva il profumo dei suoi capelli che gli sfioravano la pelle.

Da morta darebbe meno fastidio che da viva.

Era, dopo tutto, una cosa da prendere in considerazione.

«Perché ti preoccupi di Zeboim, mio signore?» domandò Mina, ignara dei pensieri di lui. «Lo so che c'è questo monaco che ficca il naso dappertutto, ma ti basterebbe darmi il permesso di sistemarlo...»

«Il monaco è una scocciatura», taglio corto Chemosh. «Niente di più. L'ho tirato dentro solo per far sapere alla dea che so che cosa sta combinando. E anche per distrarla dal mio vero scopo.»

«E qual è, mio signore?»

«Andremo alla ricerca di un tesoro sepolto, Mina. Il tesoro più ricco mai conosciuto da uomini o dèi.»

Mina lo fissò, perplessa. «Che bisogno avete di un tesoro? La ricchezza per voi è come polvere.»

«Il tesoro che cerco non si compone di cose insignificanti quali monete d'acciaio o corone d'oro, collane d'argento o gingilli di smeraldi», ribatté Chemosh, con scherno. «Il tesoro che cerco io è fatto di materiale molto più prezioso. È fatto di... me stesso.»

Mina lo guardò, lo fissò a lungo negli occhi. «Credo di capire, mio signore. Il tesoro è...»

Lui le mise il dito sulle labbra. «Neanche una parola, Mina. Non ancora. Non sappiamo chi possa essere in ascolto.»

«Posso chiedere dove si trovi questo tesoro, mio signore?»

Lui la prese fra le braccia, la strinse nel suo abbraccio e disse a bassa voce: «Nel Mare di Sangue. È lì che andremo, io e te, quando certi occhi indiscreti saranno chiusi e certi orecchi tesi saranno otturati».

2

Lord Ausric Krell detestava il Bastione della Tempesta. Aveva esultato nel venire liberato da quel luogo, aveva giurato di non metterci piede mai più, se non per demolirlo, eppure quando si trovò di nuovo sulle pietre del cortile spazzato dal vento e dalle onde provò un vero piacere. Se n'era andato da prigioniero, sgattaiolando fuori con ignominia, e adesso ne era signore e padrone.

Rise forte all'udire le fiacche ondate che andavano a frangersi sugli scogli. Sporgendosi oltre il ciglio del dirupo fece un gesto volgare al mare, urlò un'oscenità. Rise di nuovo e riattraversò a passi lunghi e rapidi il cortile, diretto verso la Torre del Giglio e la biblioteca. Zeboim si sarebbe presto resa conto del suo ritorno e lui doveva avere tutto pronto.

Zeboim si trovava nel Mare di Sangue, ad aiutare suo padre, Sargonnas, quando udì l'imprecazione di Krell. I minotauri stavano lanciando una grandiosa forza di spedizione per consolidare il loro dominio su Silvanesti. Una flotta di navi – navi da guerra, navi da carico, trasporto di truppe e navi piene di immigrati – stavano partendo dalle isole dei minotauri, facendo vela per Ansalon.

Questo era il momento di trionfo supremo per Sargonnas e lui non voleva che niente lo guastasse. Chiese alla figlia mari calmi e venti favorevoli, e Zeboim, non avendo niente di meglio da fare, acconsentì ad assecondare la sua richiesta. In cambio, i minotauri le offrirono doni sontuosi e organizzarono giochi di combattimento in suo onore nel loro Circo.

Fu versato del sangue in onore di Zeboim. Braccialetti d'oro e orecchini d'argento ricoprirono i suoi altari. Come poteva una dea rifiutare?

Le vele si gonfiarono. I venti ricoprirono il mare azzurro di schiuma bianca che ribolliva e si frangeva sotto le prue incalzanti dei vascelli dei minotauri. I marinai cantavano e danzavano sui ponti che rollavano. Zeboim danzava con loro sull'acqua spumeggiante.

Poi giunse la voce di Krell a rimbombare in tutto il mondo.

Krell maledisse il nome di Zeboim. Maledisse il suo vento e la sua acqua. Imprecò contro di lei, poi rise.

Volgendo nella sua direzione gli occhi dalla vista acuta, Zeboim vide Krell in piedi su un dirupo in cima al Bastione della Tempesta.

La dea non si soffermò a riflettere. Non si domandò come lui fosse arrivato lì né perché si sentisse tanto audace da sfidarla. Rapida come acque alluvionali impetuose precipitanti dalle montagne, Zeboim attraversò i cieli e si riversò sul Bastione della Tempesta con un

torrente di furia che sferzò i mari e li fece sollevare e schiantarsi sui dirupi.

Zeboim percepì la schifosa presenza di Krell nella Torre del Giglio. Percosse la pesante porta che conduceva alla Torre, la mandò in frantumi, e con un ampio gesto della mano scagliò i detriti verso i quattro punti cardinali. Irruppe nei freddi corridoi di pietra, che vennero così inondati di acqua marina, fino a trovare Krell seduto a proprio agio su una sedia nella biblioteca.

La dea era sempre troppo impaziente per soffermarsi a osservare i dettagli, che per lei erano comunque insignificanti. Zeboim non vide nient'altro che il cavaliere della morte. All'improvviso rimase pericolosamente calma, come i mari prima dell'uragano, quando, dicono i marinai, il vento «mangia» le onde.

«Allora, Krell», lo apostrofò Zeboim, con voce bassa e minacciosa. «Chemosh finalmente si è stancato di te e ti ha ributtato in questo mucchio di rifiuti.»

«Veramente, adesso, mia signora», ribatté Krell, appoggiandosi all'indietro comodamente sulla sedia e incrociando le gambe, «non dovreste chiamare mucchio di rifiuti questa bella fortezza che voi stessa avete costruito per il vostro amato figlio, il defunto e compianto Lord Ariakan».

Zeboim attraversò la stanza con un balzo. Un fulmine balenò nel cielo, scoppiò un tuono. L'aria sfrigolò per la collera della dea. Zeboim incombeva su Krell, tuonando e sprizzando scintille.

«Come osi insudiciare il suo nome menzionandolo! L'ultima volta che l'hai fatto ti ho tagliato la lingua col mio coltello e ti ho guardato soffocare nel tuo stesso sangue. Ti restituirò la lingua solo per avere il piacere di tagliartela...»

Sollevò la mano.

«Attenzione, mia signora», la redarguì Krell imperturbabile. «Non fate niente che possa rovesciare il tabellone del khas. Io sono nel bel mezzo di una partita.»

«Vada nell'Abisso la tua partita!» Zeboim abbassò le mani per afferrare il tabellone e rovesciarlo, sparpagliare i pezzi, calpestarli, polverizzarli. «E vai nell'Abisso anche tu, Ausric Krell! Questa volta ti annienterò completamente e definitivamente!»

«Io non lo farei, mia signora», suggerì freddamente Krell. «Non toccherei quel tabellone per il khas se fossi in voi. Se lo toccate, ve ne pentirete.»

Il tono della sua voce, di scherno e compiacimento, e uno scaltro bagliore giallo al centro della fiamma rossa degli occhi fecero esitare la dea. Non capiva che cosa stesse succedendo, e un po' tardivamente si pose le domande che si sarebbe dovuta porre prima di arrivare al Bastione della Tempesta.

Perché Krell era ritornato volontariamente nella sua prigione? Zeboim aveva immaginato che Chemosh avesse abbandonato il cavaliere della morte, rinchiudendolo di nuovo in questa fortezza. Adesso che vi prestava attenzione, percepì la presenza del Signore della Morte. Chemosh teneva la mano su Krell per proteggerlo, così come Krell teneva la mano sul tabellone del khas per proteggerlo. Krell agiva con la benedizione di Chemosh, una benedizione che rendeva Krell abbastanza ardito da imprecare contro di lei, da sfidarla.

Perché? Qual era il gioco di Chemosh? Zeboim non pensava fosse il khas. Sforzandosi di riacquistare almeno una parvenza di compostezza, si piantò le unghie nella palma delle mani e si rimangiò le parole che avrebbero ridotto Ausric Krell a un mucchio sfrigolante di metallo fuso.

«Di che parli, Krell?» domandò Zeboim. «Perché dovrebbe importarmi qualcosa di questo tabellone del khas o di qualunque altro tabellone del khas se è per questo?»

Parlò con disdegno ma, pensando che Krell non stesse guardando, diede di nascosto un'occhiata rapida e inquieta al tabellone. Sembrava piuttosto normale come un tabellone per il khas. A Zeboim non era mai piaciuto il khas. Non le piaceva nessun gioco, se è per questo. I giochi volevano dire competizione, e competizione voleva dire che qualcuno vinceva e qualcuno perdeva. L'idea che lei potesse perdere era talmente ridicola che non valeva nemmeno la pena di essere presa in considerazione.

«Questo è un tabellone per il khas assai prezioso, mia signora. Vostro figlio, il mio signore Ariakan, l'aveva fatto costruire appositamente per sé. Perché non vi sedete a terminare la partita con me?» la invitò Krell. Indicò con un gesto il tabellone. «Prendete i pezzi neri. Tocca a voi muovere.»

Zeboim scrollò il capo e piovve spuma di mare in tutta la stanza. «Non ho alcuna intenzione...»

«Tocca a voi, mia signora», ripeté Ausric Krell, e gli occhi rossi tremolarono di divertimento.

La presenza di Chemosh era intensissima. Zeboim fu tentata di chiamarlo, poi decise di non dargli questa soddisfazione. Non le piaceva che Krell continuasse a parlare di suo figlio. In lei si destò la paura, una paura irrazionale.

Chemosh era sempre stato un dio ombroso, il meno noto a lei fra tutti gli dèi; si teneva sulle sue, non faceva amicizia, non stringeva alleanze. Dopo il ritorno degli dèi nel mondo, Chemosh si era fatto ancora più riservato, ritirandosi verso ombre più profonde e tenebrose. L'ardore della sua ambizione si percepiva, però, in tutto il cielo, sputava fuori vapore, provocava piccole scosse, come la lava fusa che ribolle nelle profondità oscure di una montagna.

«Non so niente di questo gioco», disse sdegnosamente Zeboim. «Non so quali pezzi muovere e veramente non mi interessa.»

«Posso suggerire una mossa, mia signora?»

Krell faceva l'educato, ma la dea sentì gorgogliare una risata nell'armatura vuota. Le prudevano le mani per afferrare quell'armatura e lacerarla. Si strinse una mano con l'altra per trattenersi.

Krell si chinò sul tabellone. Indicò col grosso dito guantato: «Vedete quel cavaliere sul drago azzurro? Quello vicino alla figura della regina? Io prenderò quel pezzo con la torre se non fate una mossa per impedirmelo.»

La collocazione dei pezzi sugli esagoni del tabellone non le diceva niente. I pezzi erano sparpagliati qua e là, alcuni su esagoni di un lato del tabellone e altri su esagoni dell'altro lato; alcuni erano rivolti verso i loro sovrani e altri erano girati dall'altra parte. Il cavaliere indicato da Krell sembrava essere nel bel mezzo di qualche sorta di azione, poiché lui e la regina di cui era al servizio erano circondati da altri pezzi. Come le risultava più naturale, Zeboim si concentrò sulla regina.

Studiò attentamente il pezzo e all'improvviso le si spalancarono gli occhi. La regina era lei, in piedi su una conchiglia, col vestito verde mare che le schiumava attorno alle caviglie, e il volto intagliato con dettagli delicati.

A Zeboim si intenerì il cuore. Suo figlio aveva fatto evidentemente intagliare questo tabellone come tributo a lei. Strinse affettuosamente il pezzo, riluttante a rimetterlo giù.

«Adesso che avete preso in mano il pezzo, mia signora, dovete muoverlo», le suggerì Krell. «Potreste collocarlo su questo esagono qui. In questo modo io non potrò minacciare vostro figlio.»

Zeboim ancora non capiva bene che cosa stesse succedendo. «Andrò avanti col tuo stupido gioco ancora per poco, Krell», lo avvertì.

Mentre la dea fece per collocare il pezzo dove aveva indicato lui, le parole di Krell all'improvviso la colpirono.

In questo modo io non potrò minacciare vostro figlio.

Zeboim lasciò cadere la regina, che rotolò sul tabellone del khas, rovesciando un paio di pedine, e finalmente si fermò ai piedi del re nero. La dea afferrò il cavaliere sul drago azzurro. Vide immediatamente la somiglianza con Ariakan.

Calarono i venti di tempesta. Le nubi temporalesche si addensarono. Le acque del mare turbinarono, lambendo minacciosamente le rocce del Bastione della Tempesta. La dea rigirò nella mano il pezzo del khas raffigurante suo figlio.

«Una bella somiglianza», osservò con diffidenza.

«Davvero», convenne Krell in tono semiserio. «Penso che lo

scultore abbia colto perfettamente Lord Ariakan. Il volto è così espressivo, specialmente gli occhi. Si può guardarvi dentro e vedergli l'anima...»

Le nubi della confusione di Zeboim si diradarono, frantumate da un freddo vento di terrore. Lei aveva amato Ariakan, l'aveva adorato, aveva stravisto per lui. La sua morte aveva lasciato un vuoto che tutto il creato non avrebbe potuto colmare. Guardò gli occhi del pezzo del khas e gli occhi del pezzo guardarono lei, adirati, furiosi, inermi...

Zeboim emise un grido sordo. «Chemosh!» Guardò freneticamente in giro per la stanza. «Chemosh!» ripeté, alzando la voce fino a un ululato di furia e paura e sgomento. «Libera mio figlio! Liberalo! Subito! In questo momento! Altrimenti io...»

«Voi che cosa?» disse Krell.

Allungando la mano, Krell strappò via dalle dita tremanti di Zeboim la figura di Lord Ariakan. «Minacciate ciò che volete, mia signora. Date in escandescenze ed esplodete. Non potete farci niente.»

Ricollocò il pezzo sul tabellone del khas. La figura della dea giaceva ai piedi del re nero, e adesso Zeboim vide che il re era realizzato con le fattezze del Signore della Morte. Zeboim fissò la figura, con la gola che le si serrava, al punto che quasi non riusciva a parlare.

«Che cosa vuole da me Chemosh?» domandò con un tono basso e strozzato.

«Vuole i mari calmi. I venti fermi. Le onde piatte. Vuole che un certo monaco smetta di infastidire. Oltre a questo, qualunque cosa accada in qualsiasi parte del mondo, o al di sotto di esso, voi non intraprenderete alcuna azione. Insomma non farete nulla, perché non vi è nulla che possiate fare, senza mettere in pericolo il vostro caro figlio.»

«Che cosa diamine sta tramando Chemosh?» chiese Zeboim in tono soffocato.

Krell alzò le spalle. Raccogliendo la figura della regina, la tolse dal tabellone e la depose da parte, lontano dalla battaglia. Quindi raccolse la figura del cavaliere. Tenne in mano il cavaliere, stringendogli la testa fra pollice e indice.

«Siete d'accordo, mia signora?»

Zeboim rivolse alla figura un'occhiata tormentata. «Chemosh deve promettere di liberare mio figlio.»

«Oh, sì», rispose Krell. «Lo promette. Il giorno del suo trionfo, re Chemosh libererà l'anima di Lord Ariakan. Avete la sua parola.»

«Re Chemosh!» Zeboim emise una risata amara. «Non succederà mai!»

«Per amore di vostro figlio, mia signora, dovreste pregare che succeda. Accettate?» Avvolse nel pugno guantato il pezzo del khas,

nascondendolo alla vista di lei.

«Accetto!» gridò Zeboim, incapace di pensare ad altro che agli occhi tormentati del figlio. «Accetto.»

«Bene», disse Krell. Rimise il cavaliere sul tabellone, lo collocò davanti al re nero. «E adesso io voglio ritornare alla mia partita. Avete il permesso di andare, mia signora.»

La furia pulsava alle tempie di Zeboim, le palpitava in seno, fu sul punto di soffocarla. Su tutto il mondo i cieli si oscurarono. Mari e fiumi presero a sollevarsi. Le navi beccheggiarono precariamente sulle acque turbolente. La gente urlò che l'ira di Zeboim si sarebbe presto scatenata, apportando uragani, tifoni, trombe d'aria, inondazioni, morte e distruzione. Tutti alzarono lo sguardo verso le nubi ondeggianti e ribollenti e attesero con terrore che la violenza della dea si scatenasse su di loro.

Zeboim perlustrò i cieli in cerca di aiuto. Invocò suo padre, Sargonnas, ma lui aveva orecchi soltanto per i suoi minotauri. Cercò il suo fratello gemello, Nuitari, Dio della Luna Nera, ma non si trovava da nessuna parte.

Loro non potevano fare niente comunque, si rese conto Zeboim. Neanche lei poteva fare niente.

La dea emise un profondo gemito raccapricciante. Dai cieli caddero goccioline di pioggia. Le nubi si disintegrarono in filamenti frastagliati. Il vento si smorzò fino a diventare appena un sussurro. Le acque del mare si appiattirono.

Sul Bastione della Tempesta le onde lambivano mitemente gli scogli. Le nubi tonanti si allontanarono e il sole splendette vivido, tanto vivido che Krell, non essendovi abituato, trovò fastidiosa quella luce e fu costretto ad abbandonare la partita a khas per chiudere le imposte.

3

Le navi della forza di spedizione dei minotauri strisciavano come insetti su un mare piatto come l'olio. I rematori delle enormi triremi faticavano incessantemente, giorno e notte, finché molti crollavano per lo sfinimento. Cibo e acqua dovettero essere razionati. Equipaggi e passeggeri incominciarono ad ammalarsi e a morire. In tutto il mondo le navi languivano su mari privi di vita. Dappertutto i marinai pregavano Zeboim perché venisse in loro soccorso, ma non giunse nulla. Per la disperazione, alcuni si rivolsero ad altri dèi affinché intercedessero a loro favore presso Zeboim.

Sargonnas, in particolare, sarebbe stato lieto di farlo. I suoi eserciti dovevano approdare a Silvanesti a mezza estate, per sfruttare il bel tempo per fortificare le difese, conquistare nuovi tenitori, costruire nuove case per gli immigrati. Per come si muovevano lentamente le navi, sarebbero arrivate in tempo per celebrare la festa del solstizio d'inverno.

Quelle che fossero arrivate...

Infuriato, il dio dalle corna percorse a grandi passi i cieli alla ricerca di sua figlia. Non aveva idea di quale perverso capriccio avesse colto Zeboim, ma quest'ultima smania bizzosa doveva finire. I piani di Sargonnas per la conquista sia del mondo mortale sia del piano celeste venivano pregiudicati.

Sargonnas perlustrò i mari e i fiumi, i torrenti e i ruscelli. Cercò fra le nubi che non ribollivano e non si rimescolavano più ma si radunavano in una massa grigia che densa e piangente si disponeva sopra i mari calmi. Il dio dissolse le foschie, lacerò le nebbie e urlò con voce tonante il nome di Zeboim.

La dea non rispose. Era scomparsa e nessuno degli altri dèi, nemmeno Zivilyn dalla vista acuta, sapevano dove fosse andata.

Anche Rhys cercava Zeboim. Pur essendo molto più umile degli dèi, la cercava con pari zelo e finora con pari fortuna.

Rhys e Nightshade rimasero a Solace per diversi giorni, proseguendo le loro indagini su quei morti robusti e amanti della vita. Rhys teneva d'occhio da vicino suo fratello, mentre Nightshade vagabondava per la città, cercando altri cadaveri viventi. Il loro numero cresceva. Il kender ne notava ogni giorno di più. Tutti loro ridevano, parlavano, bevevano, facevano baldoria. Tutti loro erano involucri di carne tenebrosi, vuoti e privi di vita.

«Ieri mattina ne ho vista una di loro che amoreggiava con un giovanotto», raccontò Nightshade a Rhys. «Stamattina ho visto di nuovo lui.»

Rhys rivolse al kender un'occhiata interrogativa.

«Non ho potuto farci niente, Rhys», protestò Nightshade, disorientato. «Ho cercato di avvertirlo di non ronzare attorno a quel genere di donna. Mi ha risposto che dovevo farmi gli affari miei e che se mi avesse beccato di nuovo a ficcare il naso mi avrebbe ridotto in poltiglia e mi avrebbe infilato in una delle mie sacche.»

«Dobbiamo fare qualcosa per fermare questi Prediletti di Chemosh», disse Rhys. «Io sono riuscito a impedire a mio fratello di uccidere diverse volte, più spaventando la vittima e facendola scappare che facendo qualcosa a lui. Lleu si rifiuta di parlare con me, quando si ricorda di me, il che è raro. A quanto pare non ha alcun ricordo di me che cercavo di ucciderlo oppure, se ne ha, non mi serba rancore, perché quando io lo affronto lui si limita a ridere e si allontana. E io non posso stargli attorno giorno e notte. Lui non ha bisogno di dormire. Io sì.»

Guardò con amara frustrazione Lleu, il quale gironzolava spavaldo per la strada principale di Solace, col cappello inclinato all'indietro, come per sentire sul volto il sole del mattino, a parte che piovigginava. Piovigginava ormai da giorni, e Solace era un mare di fango e di abitanti fradici e scontrosi.

Lleu procedeva canticchiando. Dapprima accennava un motivetto ballabile. Poi aveva preso a canticchiarne alcuni brani e frammenti. Adesso il suo canticchiare non era più riconoscibile, era stonato e stridente, come se lui avesse dimenticato la canzone, ed era probabilmente così, pensò Rhys. Proprio come dimenticava da un momento all'altro se avesse mangiato o bevuto oppure no. Proprio come dimenticava Rhys. Proprio come dimenticava le sue vittime nel momento in cui le uccideva.

«Rhys», chiamò all'improvviso Nightshade, tirandolo per la manica bagnata. «Guarda! Dove sta andando?»

Rhys era assorto nei suoi pensieri, che erano deprimenti come la giornata, e non prestava attenzione. Aveva immaginato che Lleu stesse ritornando alla Mangiatoia, dove passava il tempo quando non faceva l'amore micidiale con una giovane donna condannata. Rhys scrutò attraverso la pioggia intermittente e vide che Lleu aveva deviato prendendo una direzione diversa. Si dirigeva verso la strada maestra.

«Credo che stia uscendo dalla città», suggerì Nightshade.

«Penso che tu abbia ragione», convenne Rhys, fermandosi tanto di colpo che colse di sorpresa Atta. La cagna avanzò di alcuni passi prima di rendersi conto di avere perso il padrone. Si girò, lo fissò con uno sguardo offeso, come per dirgli che avrebbe potuto avvertirla, quindi si scrollò di dosso la pioggia e ritornò trotterellando.

«Adesso che ci penso», rifletté Nightshade, «non ho visto nessuno dei Prediletti quando ho attraversato il mercato stamattina e non ce

n'erano nemmeno alla taverna. Di solito ce n'è sempre un paio a bazzicare da quelle parti».

«Si stanno trasferendo», disse Rhys. «Sono andato a trovare i genitori della povera Lucy. Speravo di parlare con lei, ma mi hanno detto che è scomparsa e così pure suo marito. Guarda come Lleu si è spostato di città in città. Forse, quando i Prediletti di Chemosh hanno compiuto la loro missione in un posto, hanno l'ordine di passare a un altro e poi a un altro ancora. In questo modo nessuno si insospettisce, come potrebbe avvenire se rimanessero in giro troppo a lungo. E tutti si dirigono verso est.»

«Come fai a saperlo?» domandò Nightshade.

«Non lo so per certo», ammise Rhys, «ma per tutto questo tempo Lleu ha viaggiato in questa direzione. È come se lo stesse attirando qualcosa...».

«Qualcuno», lo corresse cupo Nightshade.

«Chemosh, sì», ammise Rhys. «Per quale motivo, mi domando? Per quale scopo?»

Nightshade alzò le spalle. Non vedeva a che scopo continuare a porre domande che non trovavano risposta e ritornò alle questioni pratiche.

«Gli andiamo dietro?»

«Sì», rispose Rhys, riprendendo il cammino. «Andiamo.»

Nightshade emise un sospiro malinconico. «Non è che così arriviamo da nessuna parte, sai. Spostandoci da un posto all'altro, guardando tuo fratello mangiare venti volte al giorno e bere tanto liquore dei nani da soffocare un coboldo...»

«Non c'è altro da fare», ribatté Rhys, frustrato. «La dea non mi aiuta. Le ho chiesto di aiutarmi a trovare questa Mina e a cercare di scoprire che cosa stia tramando Chemosh. Zeboim non risponde alle mie preghiere. Sono andato al suo tempio e ho scoperto che è chiuso, con la porta sbarrata. Credo che mi stia evitando intenzionalmente.»

«Allora ci limitiamo a seguire tuo fratello e speriamo che ci porti da qualche parte? Da qualche parte al di là della prossima taverna, voglio dire.»

«Proprio così», rispose Rhys.

Nightshade scrollò il capo e proseguì il cammino. Avevano percorso appena qualche centinaio di metri, però, quando udirono delle urla e un rumore di zoccoli.

Rhys si spostò verso il ciglio della strada. Una guardia cittadina tirò le redini fermando il cavallo accanto a loro.

Nightshade fu lesto ad alzare le mani. «Non l'ho preso io», si affrettò a dire, «e se l'ho preso lo restituisco».

La guardia ignorò il kender. «Siete voi Rhys Mason?»

«Sì», rispose Rhys.

«Siete desiderato a Solace. Lo sceriffo mi ha inviato a prendervi.»

Rhys tornò a incamminarsi verso Solace. Nightshade gli si accostò.

«Lo sceriffo non mi ha parlato di kender», osservò la guardia, con uno sguardo torvo.

«Lui è con me», disse Rhys con calma, mettendo una mano sulla spalla di Nightshade.

La guardia esitò per un attimo, rimase a osservare per accertarsi che fossero in cammino, quindi tornò indietro al galoppo per riferire.

«Che cosa pensi che voglia lo sceriffo», domandò Nightshade, «visto che non sono io?».

Rhys scrollò il capo. «Non ne ho idea. Forse c'entra qualcosa una delle vittime di omicidio.»

«Ma nessuno sa che sono state assassinate, tranne noi.»

«Forse lui l'ha scoperto in qualche modo.»

«Sarebbe bello, vero? Per lo meno non saremmo più soli.»

«Sì», assentì Rhys, pensando all'improvviso quanto si sentisse solo, unico mortale a opporsi a un dio. «Sarebbe bellissimo.»

Trovarono Gerard che li attendeva impaziente in fondo alle scale che conducevano alla Taverna dell'Ultima Dimora. Lo sceriffo strinse la mano a Rhys e rivolse perfino un cenno amichevole col capo a Nightshade.

«Grazie per essere venuto, fratello. Vorrei parlarvi in privato, se non vi dispiace.»

Prese da parte Rhys e gli disse a bassa voce: «Pensate che quel vostro cane guardiano di kender possa tenere d'occhio il vostro piccolo amico per un'oretta circa? Voglio che voi veniate con me al carcere. È per un detenuto che abbiamo lì».

«Vorrei che Nightshade mi accompagnasse», ribatté Rhys, pensando che se si fosse trattato di un Prediletto di Chemosh lui avrebbe avuto bisogno dell'aiuto del kender. «Ha dei talenti speciali...»

«E proprio così» disse Nightshade con modestia.

I due uomini si girarono e trovarono il kender in piedi subito dietro a loro. Gerard lo guardò con occhio furioso.

«Oh, per privato immagino intendeste privato», disse Nightshade. «Comunque volevo solo aggiungere che non mi dispiace restare con Atta, Rhys. Ho già visto il carcere di Solace, e anche se è molto carino», si affrettò a soggiungere a beneficio di Gerard, «non è un luogo che io voglia visitare di nuovo».

«Laura gli darà da mangiare», propose Gerard. «E anche al cane.»

Il pasto suggellò l'accordo, per ciò che riguardava Nightshade. «Tu non hai bisogno di me. Sai già piuttosto bene che cosa cercare», disse sottovoce a Rhys. «Gli occhi. Sta tutto negli occhi.»

Rhys mandò Atta con Nightshade, dicendo al kender di tenere d'occhio la cagna e ordinando alla cagna, con una parola muta e un gesto, di tenere d'occhio il kender.

Gerard si allontanò e Rhys lo raggiunse tenendo il suo passo. I due attraversarono in silenzio le strade di Solace. Era ormai metà mattina e malgrado la pioggia le strade erano affollate. La gente rivolgeva saluti rispettosi e amichevoli a Gerard, il quale rispondeva con un cenno allegro della mano o del capo. Gli sfaccendati si allontanavano al suo avvicinarsi, oppure se lui capitava accanto a loro troppo rapidamente chinavano la testa con aria colpevole. Gli sconosciuti lo guardavano con aria audace o furtiva. Gerard prendeva nota di tutti, notò Rhys. Quasi vedeva l'uomo archiviare in testa le loro immagini per una futura consultazione.

«Non siete molto loquace, fratello, vero?» osservò Gerard.

Rhys, non vedendo motivo di rispondere, non rispose.

Gerard sorrise. «Chiunque altro mi avrebbe tempestato di domande, ormai.»

«Non pensavo che avreste risposto», disse dolcemente Rhys, «per cui non vedevo motivo di porle».

«In questo avete ragione. Anche se più che non volere rispondere è che non posso.»

Gerard si asciugò la pioggia dal volto.

«Ecco il nostro carcere, laggiù. Solace è diventata troppo grande per il vecchio carcere, purtroppo, così abbiamo costruito questo qui. È stato terminato appena un mese fa. Ho sentito dire che Lleu Mason ha lasciato la città stamattina», soggiunse Gerard con lo stesso tono di conversazione. «Voi stavate partendo per seguirlo?»

«Sì, certo», rispose Rhys.

«Lleu è sembrato comportarsi bene mentre era qui», lo informò Gerard, rivolgendogli un'occhiata rapida e intensa. «Vostro fratello sembra piuttosto strano, ma nessuno si è lamentato di lui.»

«Che cosa direste, sceriffo, se vi dicessi che mio fratello è un assassino?» domandò Rhys. Il suo bastone sbatteva per terra, sollevando schizzi di fango e acqua ogni volta che toccava il terreno. «Che l'altra notte ha ucciso una giovane donna a Solace?»

Gerard allungò la mano, afferrò Rhys per la spalla e lo girò verso di sé. Lo sceriffo aveva il volto arrossato, i suoi occhi azzurri fiammeggiavano.

«Come? Quale donna? Che diavolo volete dire raccontandomi questa storia, fratello? Che intendete lasciarlo scappare? Per gli dèi, impiccherò voi al suo posto...»

«La donna si chiama Lucy», disse Rhys. «Lucy Wheelwright».

Gerard lo guardò fisso. «Lucy Wheelwright? Ehi, fratello, siete scemo. Io l'ho vista viva e vegeta quanto voi stamattina. Lei e suo

marito. Ho domandato che cosa ci facessero in piedi così presto, e lei mi ha risposto che partivano per un villaggio vicino, verso est, per far visita a un cugino.»

Lo sguardo di Gerard si restrinse, si indurì. «È una sorta di scherzo, fratello? Perché se lo è non è divertente.»

«Chiedo scusa per avervi sconvolto, sceriffo», disse con calma Rhys. «L'ho posta solo come domanda ipotetica.»

Gerard scrutò Rhys. «Non fatelo più. Stavate per finire strangolato. Eccoci arrivati. Non è granché a vedersi, ma serve allo scopo.»

Rhys a malapena diede un'occhiata all'edificio che era situato alla periferia della città. Sembrava più una caserma militare che un carcere, e in questo Rhys riconobbe la mano di Gerard, ex cavaliere di Solamnia.

Gerard fece strada all'interno della struttura realizzata in legno e ricoperta di intonaco. Punteggiavano le pareti numerose finestrine con sbarre di ferro, non più grandi del pugno di un uomo. Vi era un'unica porta, un'unica via per entrare e uscire, ed era sorvegliata ventiquattr'ore al giorno. Gerard salutò con un cenno del capo le guardie mentre conduceva Rhys dentro il carcere.

«Un nostro detenuto ha chiesto di vedervi», spiegò Gerard.

«Ha chiesto di vedere me?» ripeté Rhys, sbigottito. «Non capisco.»

«Neanch'io», mormorò Gerard. Era ancora di cattivo umore, ancora infastidito dall'affermazione precedente di Rhys. «Soprattutto perché anche questa persona è forestiera qui a Solace. Ha chiesto di voi per nome. Ho mandato qualcuno alla taverna, ma voi eravate già partito.»

Facendosi dare una chiave dal carceriere, Gerard condusse Rhys per un lungo corridoio fiancheggiato da porte sui due lati. Il carcere aveva il solito fetore di carcere, anche se era più pulito della maggior parte di quelli visti da Rhys. Una grande cella comune era piena zeppa di kender, che salutarono allegramente con la mano al passaggio dello sceriffo e gridarono con tono gioioso domandando quando sarebbero stati liberati. Gerard ringhiò qualcosa di inintelligibile e proseguì lungo il corridoio superando altre grandi celle comuni che lui definì recinti.

«Luoghi dove gli ubriachi possono dormirci sopra, le coppie possono superare i loro bisticci, i truffatori possono stare calmi per un po'.»

Girando l'angolo, entrò in un corridoio fiancheggiato da porte di legno.

«Queste sono le nostre celle private. Per i detenuti più pericolosi.»

Infilò la chiave nel lucchetto di ferro della porta di una cella, aprì il lucchetto e, mentre la porta si apriva, soggiunse: «E per i pazzi».

Un raggio di luce entrava obliquo dalla finestrina, lasciando in ombra gran parte della cella. Inizialmente Rhys non vide niente nella cella tranne un letto, un bugliolo e uno sgabello. Stava per dire a Gerard che la cella era vuota, quando udì un fruscio. Ammassato in un angolo della cella, ammucchiato nella parte più buia della cella, vi era un fagotto di abiti che Rhys immaginò racchiudesse una persona. Non poteva dirlo con certezza, perché non vedeva un volto.

«Io sono Rhys», disse, facendo un passo dentro la cella. Non provava paura, soltanto pietà per l'evidente sofferenza di quella persona. «Lo sceriffo dice che avete chiesto di vedermi.»

«Digli di lasciarci soli», richiese la persona con voce soffocata, col viso ancora nascosto. «E chiudi la porta.»

«Niente da fare», protestò con fermezza Gerard. «Come ho detto: pazzia.»

Alzò gli occhi al cielo e agitò il dito attorno alla tempia.

«Sono in grado di badare a me stesso, sceriffo», lo rassicurò Rhys con un lieve sorriso. «Per favore...»

«Be', va bene», concesse con riluttanza Gerard. «Ma cinque minuti. Non di più. Io sarò nel corridoio. Se avete bisogno di me, urlate.»

Gerard si chiuse dietro le spalle la porta della cella. La stanza si fece più buia. L'aria era viziata e odorava di pioggia. Rhys appoggiò il bastone contro la parete, quindi si azzardò ad avvicinarsi al detenuto. Si inginocchiò accanto al fagotto informe.

«Che cosa posso fare per aiutarvi?» domandò gentilmente.

Una mano bellissima e aggraziata scivolò fuori dal fagotto di abiti neri. La mano afferrò Rhys per il braccio. Unghie affilate gli penetrarono nella carne. Gli occhi verde mare luccicarono, e una voce sibilò dall'ombra del cappuccio.

«Uccidi Ausric Krell», sibilò Zeboim, pronunciando il nome con odio velenoso, «e salva mio figlio».

4

Gli occhi di Zeboim brillavano di una luce intensa e fiammeggiante. Aveva il volto mortalmente pallido, le guance segnate da graffi sanguinanti, come se fossero state artigliate. Aveva le labbra screpolate e contornate di polvere bianca, come sale marino o forse il sale delle sue lacrime.

«Maestà?» balbettò Rhys, stupefatto. «Che cosa fate in questo posto? In carcere? Siete... siete ammalata?»

Sapeva che era una domanda stupida, ma la situazione era tanto bizzarra e irreale che lui aveva difficoltà a riordinare i pensieri e disse la prima cosa che gli venne in mente.

«O dèi, perché io bazzico voi mortali!» gridò Zeboim. Gli diede uno spintone che gli fece perdere l'equilibrio e lo mandò a ruzzolare di lato. Quindi, tirandosi il cappuccio sopra la testa, nascose il volto fra le mani e prese a singhiozzare.

Rhys guardò severamente la dea. Non sapeva che cosa fosse più incline a fare: consolarla o scrollarla fino a farle battere i denti immortali.

«Che cosa fate qui, maestà, in una cella di prigione?» domandò.

Nessuna risposta. La dea singhiozzava violentemente.

Rhys ci riprovò: «Perché mi avete mandato a chiamare?».

«Perché ho bisogno del tuo aiuto, maledizione!» gridò con un tono soffocato dalle lacrime.

«E io ho bisogno del vostro, maestà. Ho scoperto alcune cose profondamente inquietanti riguardo a questi seguaci di Chemosh. Vi ho pregata innumerevoli volte negli ultimi giorni ma non mi avete risposto. Tutti questi discepoli sono morti. Sembrano vivi, ma non lo sono. Vanno fuori tra i vivi e ingannano persone innocenti inducendole a proclamare la loro devozione a Chemosh, e poi le assassinano...»

«Chemosh!» Zeboim sollevò il volto gonfio e rigato di lacrime per guardare Rhys con occhio furioso. «Dietro tutto questo c'è Chemosh, lo sai. Quell'idiota rivestito d'acciaio di Krell non avrebbe potuto escogitarlo da solo. Ma non importa. Non importa niente. Mio figlio: soltanto questo importa.»

«Maestà, per favore cercate di controllarvi...»

Zeboim balzò su all'improvviso, afferrò Rhys per le braccia, lo strinse con entrambe le mani. «Devi salvarlo, monaco! Altrimenti lo annienteranno. Io non posso fare nulla...» La voce divenne uno strillo. «Devi salvarlo!»

«Tutto bene, fratello?» gridò Gerard, la cui voce riecheggiò per tutto il lungo corridoio.

«Tutto bene, sceriffo», si affrettò a rispondere Rhys. «Datemi ancora qualche istante.»

Prese le mani di Zeboim, le strinse forte. Le parlò con tono tranquillizzante, con voce bassa e ferma. «Dovete spiegarmi che cosa succede, maestà. Non posso aiutarvi se non so di che cosa stiate parlando. Non abbiamo molto tempo.»

Zeboim inspirò singhiozzando. «Hai ragione, monaco. Starò calma. Lo prometto. Devo stare calma.»

Prese ad andare su e giù per la cella, battendo le mani mentre parlava.

«Mio figlio, Lord Ariakan. Sì, lo so che è morto», soggiunse, prevenendo la domanda che era sulle labbra di Rhys. «Mio figlio è morto tanto tempo fa nella Guerra del Chaos.» Serrò le mani a pugno. «È morto a causa di un tradimento, della perfidia di un uomo di cui si fidava. Un uomo che lui aveva sollevato dal fango...»

«Maestà, per favore...» la sollecitò con calma Rhys.

Zeboim si passò una mano sulla fronte, fuori di sé.

«Quando mio figlio è morto, ho pensato... ho immaginato che il suo spirito proseguisse verso la fase successiva del suo viaggio. Invece», respirava a fatica, «invece Chemosh ha trattenuto il suo spirito, l'ha imprigionato. Ha tenuto prigioniero mio figlio per tutti questi lunghi anni.»

La voce di Zeboim si abbassò, pulsante di paura. «Adesso ha dato lo spirito di mio figlio al cavaliere della morte che lo ha tradito. Un cavaliere della morte di nome Ausric Krell», quel nome le andò di traverso, come fosse stato un sapore disgustoso in bocca, «minaccia di distruggere lo spirito di mio figlio, per gettarlo nell'oblio. Naturalmente Krell agisce per ordine di Chemosh».

«Presumo allora, maestà, che Chemosh tenga in ostaggio lo spirito di vostro figlio affinché voi facciate qualcosa per lui in cambio. Che cosa vuole da voi?»

«Prima di tutto, devo fermare te», spiegò Zeboim. «Chemosh ti trova fastidioso.»

«Non capisco perché», disse amaramente Rhys. «Io non sono una minaccia per lui né è probabile che lo diventi, per come stanno andando le cose.»

«Inoltre, io non devo interferire nelle trame e nei progetti di Chemosh. Non ho idea di quali siano», soggiunse la dea, «ma io non devo fare niente per ostacolarlo».

«Allora Chemosh sta tramando qualcosa...» mormorò Rhys.

«Oh, sì», sibilò Zeboim con uno scatto maligno. «Sta tramando qualcosa di grandioso, di questo puoi starne certo. E qualunque cosa sia, mi teme. Teme che io lo blocchi, cosa che farei!»

«E teme anche me, a quanto pare», soggiunse Rhys.

«Te?» Zeboim rise, poi disse di malavoglia: «Be', sì, suppongo di sì. Io devo sbarazzarmi di te e del kender, ma non è questo l'importante. L'importante è mio figlio. Io non posso fare niente per aiutarlo. Se appena una goccia di pioggia gli cade sull'elmo, Krell annienterà l'anima di mio figlio. Ma tu, monaco...».

Zeboim gli si avvicinò furtiva. Prendendo le mani di Rhys, lo accarezzò. «Puoi andare al Bastione della Tempesta. Krell non sospetterà di te.»

«Maestà», protestò Rhys, preso alla sprovvista, «io non mi metterei in mezzo a una battaglia fra due divinità...».

«Ci sei già in mezzo», ribatté rabbiosamente Zeboim, spingendolo via. «Chemosh ordina che io mi sbarazzi di te. Secondo te intende dire che devo rispedirti al tuo monastero con una pacca sul sedere e l'ordine di fare il bravo bambino?»

Rhys rimase lì fermo nella cella, con lo sguardo fisso sulla dea.

Zeboim si sistemò le vesti, si lisciò i capelli scarmigliati. «Tu andrai al Bastione della Tempesta. Io ti trasporterò lì via etere, non preoccupartene. Dovrai trovare qualche scusa per la tua presenza lì, in modo che Krell non si insospettisca. Ha meno cervello di un mollusco, per cui non sarà difficile. Forse puoi dirgli che sei stato inviato da me per trattare. Sì, a Krell piacerà. Si annoia facilmente e si diverte a torturare le sue vittime. È un peccato che tu non sia più affascinante, più divertente. A lui piace divertirsi.»

«E come mi suggerite di salvare vostro figlio, maestà, se io dovrò essere torturato e ucciso?» domandò Rhys. «Voi dite che questo Krell è un cavaliere della morte. Ciò significa che la sua potenza è di poco inferiore a quella di un dio...»

Zeboim allontanò con un gesto quella considerazione. «Tu sei al mio servizio. Io ti garantirò tutta la potenza di cui hai bisogno.»

«Finora non l'avete fatto», affermò freddamente Rhys.

La dea gli rivolse un'occhiata irosa. «Lo farò. Non preoccuparti. Quanto a come salvare mio figlio», alzò le spalle, «sta a te. Sei abile, come essere umano. Escogiterai un modo».

Rhys si accasciò sul letto, cercò di organizzare i propri pensieri confusi. Si rivelava difficile, poiché non riusciva a credere di essere coinvolto in quella conversazione.

«Dove tiene Krell vostro figlio? Immagino che vi siano delle segrete...»

«Non è tenuto in una segreta», rispose Zeboim, torcendosi le mani. «Il suo spirito è imprigionato dentro», inspirò fremente, a malapena in grado di parlare per via della collera, «dentro un pezzo del khas!».

«Un pezzo del khas», ripeté Rhys, sbalordito. «Ne siete certa?»

«Naturalmente ne sono certa! L'ho visto! Krell l'ha ostentato

davanti a me, si è vantato di giocarci ogni sera.»

«Che pezzo è?»

«Uno dei due cavalieri neri.»

«C'è un modo per distinguerli?»

«Sì», disse con tono aspro, «uno è mio figlio. Gli assomiglia proprio».

«Non avendo mai avuto l'onore di conoscere vostro figlio», azzardò con cautela Rhys, «non so che aspetto abbia. Se poteste dirmi qualcosa di più per procedere...».

«Cavalca un drago azzurro. Ma d'altronde anche l'altro cavalca un drago azzurro. Non lo so!» Zeboim si strappò i capelli con le mani. «Non riesco a pensare! Lasciami sola. Vattene e salvalo... Aspetta un momento. I pezzi sono veri. Cadaveri veri. Rimpiccioliti. Tranne quello che mi raffigura, naturalmente. E il re. Quello è Chemosh.»

Rhys si grattò la fronte. Tutto questo si stava trasformando in un sogno strano e terribile.

«È il concetto di scherzo che ha Chemosh», disse Zeboim a mo' di spiegazione. «Intende umiliarmi. Guarda, monaco, è una cosa davvero importante. Stiamo perdendo tempo...»

«Mi state chiedendo di imbarcarmi in un'impresa senza speranza, maestà. Qualunque informazione mi diate, per quanto vi paia insignificante, potrebbe essermi utile.»

Zeboim emise un sospiro esasperato. «Molto bene. Provo a ripensarci. La regina e il re bianchi sono elfi. La regina nera è... sono io. Il re nero è Chemosh.» Pronunciò il nome digrignando i denti.

«I due chierici bianchi sono monaci di Majere.» Zeboim inarcò un sopracciglio verso Rhys. «Pensa un po'! I due chierici dalle vesti nere sono nani. I due cavalieri bianchi sono elfi che cavalcano draghi argentei. Le pedine dal lato delle tenebre sono goblin. Le pedine dal lato della luce sono kender. Come ho detto, Chemosh ha creato tutto questo per umiliarmi. Il mio valoroso figlio, che combatte contro esseri quali monaci e kender...»

Vi fu un tonante bussare alla porta. Rimbombò la voce di Gerard: «È ora, fratello».

«Un attimo solo», gridò Rhys. Alzandosi in piedi, si rivolse a Zeboim. «Intendiamoci, maestà. O io vado al Bastione della Tempesta e salvo vostro figlio oppure voi mi uccidete...»

«Lo farò, monaco», disse Zeboim, calma come l'occhio del ciclone. «Non pensare mai che io non lo faccia.»

Avvolgendosi nelle veste scure e sbrindellate, si sedette sul letto e fissò la parete di fronte a lei.

Rhys si chinò accanto a lei, le disse a bassa voce: «Sapete, maestà, la mia morte sarebbe più rapida, più facile, se vi dicessi di uccidermi adesso».

Zeboim alzò su di lui gli occhi verde mare. «Potrebbe esserlo, oppure no. Sì o no, non stai tenendo conto del tuo amico kender, né di tutti quei giovani condannati, come tuo fratello, assassinati in nome di Chemosh. Né di tutte quelle migliaia di marinai a bordo di navi disperse in mezzo ai mari piatti e immobili. Marinai che sicuramente moriranno...»

Gerard picchiò nuovamente alla porta. La chiave sferragliò nella serratura.

Rhys si drizzò. «Capisco, maestà», puntualizzò con la calma di chi può solo stare calmo oppure scoppiare in lacrime.

«Penso che tu possa farcela», disse Zeboim con tono languido. «Fammi sapere la tua decisione.»

«Dove sarete, maestà?»

Stendendosi sul letto, la dea radunò le vesti attorno a sé, si tirò il cappuccio sulla testa e girò il viso verso la parete. «Qui. Dove nessuno può trovarmi.»

«È ora», annunciò Gerard, entrando nella cella. «Com'è andata?» domandò a bassa voce.

«Abbastanza bene», rispose Rhys.

Gerard diede un'occhiata al fagotto di abiti sul letto, poi fece uscire Rhys dalla porta. Se la richiuse dietro le spalle e i due si incamminarono lungo il corridoio. Quando non furono più a portata d'orecchio della prigioniera, Gerard si fermò.

«Che faccio di quella pazza?» domandò a bassa voce. «Devo lasciarla andare?»

Rhys non rispose. In verità, non aveva udito la domanda. Stava pensando a ciò che doveva fare e cercava di escogitare qualche modo per farlo e sopravvivere.

Gerard si passò la mano fra i capelli. «Come se io non avessi già abbastanza guai, adesso qualche terribile maledizione si è abbattuta sul lago di Crystalmir...»

«Che c'è?» chiese Rhys, sobbalzando. «Che succede al lago?»

«Non sentite l'odore?» Gerard arricciò il naso. «La puzza arriva fino in cielo. I pesci muoiono a centinaia. Giungono a riva di notte. Imputridiscono al sole. La nostra gente vive grazie all'acqua di quel lago e adesso tutti hanno paura di avvicinarsi. Dicono che sia maledetto. Questa roba e una donna pazza nelle mie mani...»

«Sceriffo», lo interruppe Rhys. «Ho un favore da chiedervi. Progetto di stare via per un po' e mi serve qualcuno che si occupi di Atta. Volete prendervene cura voi?»

«Acchiapperà i kender per me?» volle sapere Gerard, con gli occhi che gli si illuminavano.

Rhys sorrise. «Vi insegnerò i comandi. E troverò un modo per pagare vitto e alloggio per lei.»

«Se acchiappa bene i kender per me come fa per voi, si ripagherà da sola in abbondanza.» Gerard gli porse la mano. «Affare fatto, fratello. Dov'è che andate?»

Rhys non rispose. «E voi continuerete a prendervi cura di lei se io non ritorno?»

Gerard lo scrutò attentamente. «Perché non dovreste tornare?»

«Solo gli dèi conoscono il nostro destino, sceriffo», rispose Rhys.

«Potete fidarvi di me, fratello. In qualunque guaio vi troviate...»

«Lo so, sceriffo», disse grato Rhys. «È per questo che vi ho chiesto di prendervi cura di Atta.»

«Molto bene, fratello. Non voglio ficcare il naso nei vostri affari. E non preoccupatevi per la cagna. Me ne occupo io.»

Mentre i due proseguivano per il corridoio, a Gerard venne in mente un'altra cosa, una cosa allarmante, a giudicare dal suo tono.

«E quel kender? Non mi chiederete di tenermi anche quello, vero, fratello?»

«No», rispose Rhys. «Nightshade verrà con me.»

5

«Un cavaliere della morte», osservò Nightshade.

«Secondo la dea, sì», ribadì Rhys.

«Noi dovremmo andare al Bastione della Tempesta e affrontare un cavaliere della morte e salvare lo spirito del figlio della dea, che è intrappolato in un pezzo del khas. Da un cavaliere della morte.»

Rhys annuì per muta conferma.

«Hai bevuto?» domandò seriamente Nightshade.

«No», rispose Rhys, sorridendo.

«Hai preso un colpo in testa? Sei stato investito da un carro? Ti ha calpestato un mulo? Sei caduto dalle scale...»

«Sono sano di mente», gli assicurò Rhys. «Per lo meno credo di esserlo. So che sembra incredibile...»

«Fiuuuu ragazzi!» esclamò Nightshade con un fischio.

«Ma ecco la prova.»

Rhys e il kender erano sulla strada ad alcune centinaia di metri dalla riva del lago Crystalmir. Il nome derivava dall'acqua azzurra cristallina, ma il nome ormai era inadeguato. L'acqua aveva una nauseabonda sfumatura giallo-verde e puzzava di uova in putrefazione. Sulla riva giacevano innumerevoli pesci, morti o moribondi. Perfino da quella distanza, col vento che soffiava nella direzione opposta, l'odore era orripilante.

Nightshade si strinse il naso. «Sì, penso che tu abbia ragione. Lo sai che non potrò mai più mangiare pesce», soggiunse con tono addolorato.

I due si incamminarono di nuovo verso Solace, superando la folla di gente che si era recata a vedere la moria di pesci. Ognuno aveva una propria teoria, dall'avvelenamento del lago a opera di banditi fino a una maledizione scagliata dai maghi. La paura ammorbava l'aria tanto quanto l'odore di pesce morto.

«Stavo pensando, Rhys», disse Nightshade, mentre ritornavano in città. «Io non sono molto affidabile e non sono affatto bravo in combattimento. Se tu non vuoi portarmi con te, non ferirai i miei sentimenti. Sarò lieto di restare con lo sceriffo per aiutarlo a prendersi cura di Atta.»

Mise la mano sulla testa di Atta, coccolandola. La cagna glielo permise, anche se teneva lo sguardo fisso su Rhys.

Rhys sorrise alla generosa offerta di Nightshade. «Lo so che è pericoloso. Non ti chiederei di rischiare la vita, amico mio, ma davvero ho bisogno di te. Io non sarei in grado di dire con certezza quale pezzo del khas contenga l'anima del cavaliere...»

«La dea ti ha detto che è il cavaliere nero», lo interruppe

Nightshade.

«Mia madre diceva sempre: "tieni conto della fonte"», rispose Rhys beffardo.

Nightshade sospirò. «Già, penso che tu abbia ragione.»

«In questo caso la nostra fonte non è molto attendibile. Potrebbe averci mentito. Krell potrebbe avere mentito a lei. Krell potrebbe spostare lo spirito da un pezzo a un altro. Perché funzioni il mio piano, devo sapere quale pezzo racchiude l'anima del cavaliere. Tu sei l'unico che possa dirmelo. Inoltre», soggiunse Rhys con un sorriso, «pensavo che i kender fossero avventurosi, pieni di curiosità, totalmente privi di paura».

«Io sono un kender», precisò Nightshade. «Non sono stupido. Questa cosa è stupida.»

Rhys era incline a essere d'accordo. «Non abbiamo molta scelta, amico mio. Zeboim ha chiarito bene che se noi non facciamo questo tentativo lei ci ucciderà.»

«Così invece ci ucciderà il cavaliere della morte. Non mi pare che ci guadagniamo molto, tranne forse una gita al Bastione della Tempesta, e probabilmente non vivremo abbastanza da godercela. Sai, Rhys, quasi nessuno affiderebbe a un kender una missione così importante. E devo dire che non gliene farei una colpa. Non si può contare sui kender. Io mi lascerei qui se fossi in te.»

«Io ti ho sempre trovato estremamente degno di fiducia, Nightshade», rispose Rhys.

«Davvero?» Nightshade fu colto di sorpresa. Sospirò. «Allora immagino che dovrei mostrarmene all'altezza.»

«Credo di sì.»

«Per farlo dovrei però sopravvivere», sottolineò Nightshade.

«Mettiamola in questo modo. Per lo meno abbiamo conseguito qualcosa», fece notare Rhys. «Abbiamo attirato l'attenzione del dio.»

«Una cosa che persone con un minimo di buonsenso eviterebbero», osservò contrariato Nightshade. «Mio padre diceva sempre: "Non attirare mai l'attenzione di un dio".»

«Lo diceva tuo padre? Davvero?» Rhys ammiccò al kender.

«Be', l'avrebbe detto se ci avesse pensato.» Nightshade si fermò in mezzo alla strada per discutere la questione. «Come facciamo a raggiungere il Bastione della Tempesta, Rhys? Io non so niente di barche. E tu? Bene! Allora ecco come ne veniamo fuori. Non possiamo andare al Bastione della Tempesta se non sappiamo come arrivarci. La dea dovrà capirne la logica...»

«La dea ci manderà lì col vento di tempesta, presumo. Devo solo farle sapere che siamo pronti.»

Nightshade alzò gli occhi al cielo. Atta, vedendo il suo padrone abbattuto e scontento, gli leccò delicatamente la mano. Rhys le

accarezzò la testa, la strofinò sotto la mascella, le lisciò gli orecchi. Atta gli si strinse addosso, guardandolo con tristezza e desiderando che lui sistemasse tutto per bene.

«Le mancheremo», disse Nightshade con voce strozzata.

«Sì», convenne Rhys tranquillamente, «le mancheremo».

Posò la mano sulla spalla del kender. «Per tutta la tua vita ti sei dato da fare per salvare spiriti perduti, Nightshade. Considera che sei nato per fare questa cosa: sarà la tua più grande impresa.»

Nightshade ci rifletté. «È vero. Immagino che potrò salvare un'anima. Ma se questo vale per me, Rhys, com'è per te? Tu sei nato per fare che cosa?»

«Come tutti gli uomini», disse semplicemente Rhys, «sono nato per morire».

Più tardi quel mattino, fuori della Taverna dell'Ultima Dimora, Rhys si inginocchiò davanti ad Atta e pose la mano sulla testa della cagna, quasi a impartirle una benedizione. «Farai la brava, Atta, e obbedirai a Gerard. Adesso è lui il tuo nuovo padrone. Tu lavorerai per lui.»

Atta alzò lo sguardo verso Rhys. Udiva la sofferenza nella sua voce, ma non la capiva. Non avrebbe capito mai, non avrebbe mai saputo perché lui l'avesse abbandonata. Rhys si alzò. Gli ci volle un momento per parlare.

«Dovreste portarla via, adesso, sceriffo», suggerì.

«Vieni, Atta», chiamò Gerard, impartendo il comando che Rhys gli aveva insegnato. «Vieni con me.»

Atta guardò Rhys. «Vai con Gerard, Atta», gli ingiunse Rhys, con un gesto con la mano, mandando via la cagna.

Atta lo guardò ancora una volta, poi, con la testa e la coda penzoloni, obbedì. Consentì a Gerard di condurla via. Lo sceriffo ritornò, scrollando il capo.

«L'ho riportata alla taverna. Spero che stia bene. Laura le ha offerto del cibo, ma lei non ha voluto mangiare.»

«È un animale sensibile», disse Rhys. «Datele del lavoro per tenerla occupata e tornerà presto in sé.»

«Avrà lavoro in abbondanza con tutti quei kender che sciamano qui per vedere la moria di pesci. Allora voi due ve ne andate. Quando partite?» domandò Gerard.

«Nightshade e io dovremo prima far visita alla prigioniera e poi ce ne andremo.»

«Alla prigioniera?» Gerard era sbalordito. «Quella pazza? Volete vederla di nuovo?»

«Presumo che sia ancora lì», disse Rhys.

«Oh, sì. Mi pare di non riuscire a sbarazzarmi di lei. Perché volete

vederla, fratello?» domandò Gerard con curiosità sfacciata.

«A quanto pare ritiene che io possa esserle di aiuto», rispose Rhys.

«E il kender? Anche lui l'aiuta?»

«Io sono un influsso incoraggiante», spiegò Nightshade.

«Non è necessario che ci accompagniate, sceriffo», soggiunse Rhys. «Ci serve soltanto il vostro permesso di entrare nella sua cella.»

«Credo che farei meglio a venire con voi. Giusto per accertarmi che non vi succeda niente. A nessuno di voi.»

Rhys e Nightshade si scambiarono occhiate.

«Dobbiamo parlare con lei in privato», disse Rhys. «La questione è confidenziale. Di natura spirituale.»

«Pensavo che non foste più un monaco di Majere», disse Gerard, rivolgendo a Rhys un'occhiata penetrante.

«Ciò non significa che non posso più assistere chi è turbato», ribatté Rhys. «Per favore, sceriffo. Soltanto alcuni istanti con lei da soli.»

«E va bene», concesse Gerard. «Non vedo come possiate cacciarvi troppo nei guai chiusi a chiave in una cella di prigione.»

«La sa lunga», disse malinconicamente Nightshade.

Dentro il carcere, Nightshade dovette fermarsi a dire qualche parola ai kender. Rhys rimase preoccupato nell'udire Nightshade rivolgere loro quello che sembrava un addio definitivo. Quando il kender mise le mani nelle sacche, preparandosi a distribuire tutte le sue ricchezze terrene (l'equivalente di un testamento per i kender), Rhys afferrò Nightshade per il colletto e lo trascinò via.

Gerard fece un gesto verso la porta della cella. «Non si è mai mossa dal letto», riferì. «Non vuole mangiare. Rimanda via il cibo senza averlo assaggiato. Avete visite, signora», gridò, aprendo la porta.

«Era ora», disse Zeboim, tirandosi su a sedere sul letto.

Si tirò indietro il cappuccio. Gli occhi verde mare luccicarono intensamente.

Rhys spintonò Nightshade, facendolo entrare nella cella, e lo seguì.

Gerard chiuse la porta della cella e inserì la chiave nella serratura. Non la girò ma lasciò la chiave dov'era. Si fermò un attimo ad ascoltare. I tre tenevano bassa la voce, e comunque lui aveva promesso di concedere loro riservatezza.

Scrollando il capo, Gerard se ne andò a passare qualche momento col carceriere.

«Quanto tempo concedete loro, sceriffo?» domandò il carceriere.

«Il solito. Cinque minuti.»

Sulla scrivania vi era una piccola clessidra. Il carceriere la rovesciò, affascinando grandemente i kender, che spuntarono con teste, braccia, mani e piedi fra le sbarre per avere una visuale migliore

del procedimento, continuando a tempestare Gerard di domande, la principale delle quali era quanti granelli di sabbia vi fossero nella clessidra, e offrendosi, poiché lui non lo sapeva, di contarli rapidamente.

Gerard ascoltò le lamentele del carceriere riguardo ai kender, lamentele che lui esprimeva quotidianamente, e osservò la sabbia scendere nella clessidra, rimanendo in ascolto di eventuali rumori di trambusto dal fondo del corridoio.

Era tutto silenzioso, però. Quando dal collo sottile della clessidra cadde l'ultimo granello, Gerard urlò: «È ora», e avanzò a passi pesanti lungo il corridoio.

Girò la chiave nella porta e la spinse per aprirla. Si fermò, guardò.

La donna pazza era distesa sul letto, col cappuccio sulla testa, il viso verso la parete. Con lei non c'era nessuno.

Nessun monaco. Nessun kender.

La porta della cella era stata chiusa a chiave. Lui aveva dovuto girare la chiave per entrare. C'era un'unica via d'uscita dal corridoio ed era vicino a lui, e nessuno gli era passato accanto.

«Ehi, voi!» disse alla donna pazza, scrollandola per le spalle. «Dove sono andati?»

La donna fece con la mano un gesto lieve, come per scacciare un insetto. Gerard volò fuori della cella finendo nel corridoio, dove si schiantò contro la parete.

«Non toccarmi, mortale!» disse la donna. «Non toccarmi mai.»

La porta della cella si chiuse di schianto.

Gerard si tirò su. Aveva sbattuto la testa contro il muro, e la mattina dopo sulla spalla avrebbe avuto un livido gigantesco. Con una smorfia di dolore, rimase a fissare la porta della cella. Strofinandosi la spalla, si girò e percorse a passi pesanti il corridoio.

«Lascia liberi i kender», gridò.

I kender si misero a gridare e a strillare. Le loro urla acute avrebbero potuto incrinare la pietra massiccia. Gerard sussultò a quel frastuono.

«Fai come ti dico», ordinò al carceriere. «E alla svelta. Non preoccuparti, Smythe. Io ho un cane meraviglioso che mi aiuterà a tenerli in riga. Il cane ha bisogno di fare qualcosa. Sente la mancanza del suo padrone.»

Il carceriere aprì la porta della cella e i kender sciamarono gioiosamente verso la luce vivida della libertà. Gerard diede un'occhiata alla cella in fondo al corridoio.

«Credo che sentirà la mancanza del suo padrone per molto, ma molto tempo.»

6

Il Vortice del Mare di Sangue di Istar. Un tempo i marinai ne parlavano sottovoce, se ne parlavano. Un tempo il Vortice era una spirale di distruzione, fauci roteanti di morte rossa che afferravano tra i denti le navi e le inghiottivano intere. Una volta fuori da quelle fauci si poteva udire il tuono delle voci degli dèi.

«Guardate questo, mortali, e constatate la nostra potenza.»

Quando il Re-Sacerdote di Istar osò, nella sua arroganza, considerarsi un dio, e il popolo di Istar si inchinò a lui, i veri dèi di Krynn scagliarono su Istar una montagna infuocata, distruggendo la città e trasportandola lontano, sotto il mare. Le acque dell'oceano assunsero un colore marrone rossastro. I saggi affermavano che quel colore provenisse dal terreno sabbioso del fondo marino. La maggior parte della gente riteneva che la sfumatura rossa provenisse dal sangue di coloro che erano morti nel Cataclisma. Quale che ne fosse la causa, il colore diede il nome al mare. Da allora venne chiamato Mare di Sangue.

Sul luogo del disastro gli dèi crearono un vortice. Quell'immenso gorgo tinto di sangue aveva lo scopo di tenere lontano chi avrebbe potuto disturbare il luogo di riposo definitivo dei morti e di servire da costante promemoria ai mortali riguardo alla potenza e alla maestà degli dèi. Temuto e rispettato dai marinai, il Vortice era uno spettacolo terrificante e spaventoso, le cui acque rosse roteanti scomparivano in una voragine infernale di tenebra. Una volta intrappolati nelle sue spire, non vi era via di fuga. Le vittime erano trascinate al loro destino sotto i mari impetuosi.

Poi Takhisis si impadronì del mondo. Senza l'ira degli dèi ad agitarlo, il Vortice prese a ruotare sempre più lentamente e poi si fermò del tutto. Le acque del Mare di Sangue divennero placide come quelle di qualunque laghetto di campagna.

«Ma guarda che cosa è diventato il Mare di Sangue.» La voce di Chemosh aveva una sfumatura di collera e disgusto. «Una fogna.»

Schermandosi gli occhi dal sole del mattino, Mina guardò verso il punto indicato da Chemosh, verso quella che era stata una delle meraviglie di Krynn, uno spettacolo tanto terrificante quanto magnifico.

Il Vortice aveva mantenuto vivo il ricordo e l'ammonimento di Istar. Adesso le acque un tempo famigerate del Mare di Sangue lambivano fiacche gli arenili disseminati di sporcizia e di rifiuti. Resti di casse da imballaggio sfondate e assi coperte di melma, reti in putrefazione, teste di pesci e bottiglie in frantumi, conchiglie schiacciate e alberi di nave scheggiati galleggiavano sull'acqua oleosa,

dondolando pigramente avanti e indietro con il faticoso moto del mare. Soltanto i più anziani rammentavano il Vortice e ciò che vi era al di sotto: le rovine di una città, di un popolo, di un'epoca.

«L'Era dei Mortali», sogghignò Chemosh. Con la punta dello stivale scostò una medusa morta. «Ecco il loro lascito. La soggezione e la paura e il rispetto per gli dèi non esistono più, e che cosa rimane al loro posto? Rifiuti e avanzi di mortali.»

«Si potrebbe dire che gli dèi possano incolpare soltanto se stessi», osservò Mina.

«Forse dimentichi che stai parlando con uno di quegli dèi», ribatté Chemosh, con gli occhi scuri scintillanti.

«Chiedo scusa, mio signore», disse Mina. «Perdonatemi, ma qualche volta dimentico...» Si interruppe, incerta su dove avrebbe condotto quella frase.

«Dimentichi che io sono un dio?» domandò lui irosamente.

«Mio signore, perdonatemi...»

«Non scusarti, Mina», disse Chemosh. La brezza marina gli scompigliava i lunghi capelli scuri, soffiandoglieli via dal viso. Chemosh guardò verso il mare, vedendo ciò che vi era un tempo, vedendo ciò che vi era adesso. Sospirò profondamente. «È colpa mia. Io vengo a te da mortale. Io ti amo da mortale. Voglio che tu mi consideri un mortale. Questo mio aspetto è soltanto uno fra tanti. Gli altri non ti piacerebbero molto», soggiunse sarcasticamente.

Allungò la mano verso di lei e Mina la prese. Lui la attirò a sé, e rimasero stretti sulla riva del mare, col vento che mescolava i loro capelli, neri e rossi, ombra e fiamma.

«Hai detto la verità», ammise Chemosh. «La colpa è di noi dèi. Anche se non ci siamo impadroniti noi del mondo, abbiamo dato a Takhisis l'occasione di farlo. Tutti noi eravamo tanto assorti nella nostra piccola parte di creato che ci siamo chiusi nelle nostre botteguccce, seduti sui nostri sgabelli con i nostri piedini intrecciati attorno ai pioli, a scrutare la nostra opera come un sarto miope, lavorando d'ago su qualche pezzetto dell'universo. E quando un giorno ci siamo destati e abbiamo scoperto che la nostra Regina era fuggita col mondo, che cosa abbiamo fatto? Abbiamo forse afferrato le nostre spade fiammeggianti percorrendo i cieli e sparpagliando le stelle alla sua ricerca? No. Siamo corsi fuori dalle nostre botteguccce tutti sbalorditi e spaventati e ci siamo torti le mani e abbiamo gridato: "Ahinoi! Il mondo non c'è più. Che faremo mai?"»

La voce gli si indurì. «Ho pensato spesso che se il mio esercito si fosse schierato al di fuori delle porte del suo palazzo, con le mie truppe pronte ad assaltare le mura, la Regina Takhisis ci avrebbe pensato due volte. In realtà, sono stato pigro. Mi accontentavo di cavarmela con ciò che avevo. Tutto questo è cambiato. Io non ripeterò

mai più lo stesso errore.»

«Vi ho fatto soffrire, mio signore», disse Mina, udendo il rimpianto e l'aspra amarezza nella voce di lui. «Mi dispiace. Questa doveva essere una giornata gioiosa. Una giornata per ricominciare.»

Chemosh prese la mano di Mina, se la portò alle labbra e le baciò le dita. A Mina batteva forte il cuore, aveva il respiro affannoso. Lui sapeva accendere in lei il desiderio con un tocco, con uno sguardo.

«Hai detto la verità, Mina. Nessun altro, nemmeno uno degli altri dèi, oserebbe dire una cosa simile a me. Ai più manca la capacità di capirlo. Tu sei tanto giovane, Mina. Non hai ancora ventun'anni. Dove trovi tanta saggezza? Non nella tua defunta Regina, credo», soggiunse sardonicamente Chemosh.

Mina ci rifletté sopra, guardando verso il mare, piatto ma non particolarmente calmo. L'acqua si agitava incessantemente, avanti e indietro, e le ricordava qualcuno che andasse su e giù all'infinito, nervosamente.

«L'ho vista negli occhi dei morenti», rispose. «Non quelli che adesso offrono la loro anima a te, mio signore. Quelli che una volta offrivano la loro anima a me.»

La battaglia del Canalone di Beckart. I cavalieri di Solamnia avevano fatto irruzione fuori da Sanction, avevano spezzato l'assedio di quella città a opera dei Cavalieri delle Tenebre di Takhisis, allora chiamati ignominiosamente Cavalieri di Neraka. I cavalieri e i soldati di Neraka si erano dati alla fuga quando i cavalieri di Solamnia si erano riversati fuori dalla fortezza. Mentre il comando di Neraka si sgretolava, Mina aveva preso in mano la situazione. Aveva ordinato alle sue truppe di uccidere coloro che scappavano, aveva ordinato di uccidere i compagni, gli amici, i fratelli. Ispirati dalla luce dell'ambra dorata luccicante, i soldati le avevano obbedito. I cadaveri si erano ammucchiati, ostruendo il passaggio. Qui l'assalto dei cavalieri di Solamnia si era bloccato, interrotto da una diga fatta di ossa spezzate e carne insanguinata. La battaglia era stata vinta da Mina. Aveva trasformato una disfatta in una vittoria. Aveva percorso il campo di battaglia, tenendo la mano a coloro che morivano a causa del suo comando, e aveva pregato per loro, offrendo le loro anime a Takhisis.

«Però le anime non andavano a Takhisis», sussurrò Mina al mare che l'aveva cullata da bambina. «Le anime venivano a me. Come fiori, io le coglievo e le radunavo nel mio cuore, tenendole strette, anche mentre pronunciavo il nome di lei.»

Si girò verso Chemosh. «Questa è la mia verità, mio signore. Non l'ho capita per molto tempo. Io gridavo "per la gloria di Takhisis" e pregavo lei ogni giorno e ogni notte. Ma quando le truppe cantilenavano il mio nome, quando urlavano "Mina, Mina", io non le correggevo. Io sorridevo.»

Rimase in silenzio a guardare le onde vagare senza meta verso riva, a guardarle depositare sporcizia ai suoi piedi.

«Ancora una volta l'umanità avrà timore degli dèi», sentenziò Chemosh, «o per lo meno di uno di loro. Laggiù», indicò sotto la sporcizia, i detriti, i rifiuti, «laggiù vi è l'inizio della mia ascesa a re del Pantheon. Ti racconterò una storia, Mina. Sotto il mare vi è un cimitero, il più grande del mondo, e questo è il racconto di coloro che sono sepolti sotto le onde...».

La mia storia ha inizio nell'Era dei Sogni, quando un mago potente di nome Kharro il Rosso stabilì che gli Ordini della Magia avessero bisogno di rifugi sicuri in cui i maghi potessero incontrarsi, studiare assieme, operare assieme. Avevano bisogno di luoghi in cui conservare al sicuro libri di incantesimi e oggetti magici. Propose ai maghi di costruire le Torri dell'Alta Magia, roccaforti della magia.

Kharro inviò maghi in tutto Ansalon per individuare i luoghi in cui costruire queste nuove torri. Le Vesti Bianche, sotto la guida di una maga di nome Asanta, scelsero come loro sede un povero villaggio di pescatori chiamato Istar.

Le Vesti Nere e le Rosse scelsero città grandi e prospere in cui costruire le torri. Kharro convocò Asanta a Wayreth e chiese di conoscere il motivo della sua scelta. Asanta era una veggente. Vedeva il futuro di Istar e predisse che un giorno la sua gloria avrebbe eclissato tutte le altre città di Ansalon. Alle Vesti Bianche fu concesso il permesso di iniziare la costruzione della torre, e quarant'anni dopo Asanta guidò l'incantesimo che istituì la Torre dell'Alta Magia di Istar.

Asanta aveva intravisto l'ascesa di Istar. Non ne aveva previsto il crollo. Nemmeno noi dèi potevamo prevederlo.

Per molti decenni i maghi della Torre di Istar governarono con benevolenza sulla popolazione di quel villaggio e ne favorirono la rapida crescita. Presto Istar non fu più un villaggio ma una città prospera e ricca. Non molto tempo dopo divenne un impero.

Con la crescita di Istar stimolò anche il potere dei suoi chierici, in particolare quelli di Mishakal e di Paladine. Alla fine, uno di tali chierici divenne una figura preminente nel governo di Istar. Si proclamò sovrano, attribuendosi il titolo di Re-Sacerdote. Da quel momento in poi l'influenza dei maghi prese a scemare e quello dei chierici a crescere.

Continuò a sussistere un'alleanza inquieta fra i chierici e i maghi, anche se la diffidenza si accumulava da entrambe le parti. Un mago dalle Vesti Bianche di nome Mawort, Maestro della Torre di Istar, riuscì a mantenere la pace tra le due fazioni.

Il Conclave dei Maghi considerava Mawort un fantoccio del Re-Sacerdote, e quando morì nominarono Maestro della Torre un mago

dalle Vesti Rosse, sperando con ciò di ristabilire l'indipendenza dei maghi e di avere maggiore influenza sulla politica di Istar.

Il Re-Sacerdote era furioso, i cittadini di Istar erano indignati. La diffidenza verso i maghi si intensificò divenendo odio. Tradimento e sfortuna fecero scoppiare una guerra aperta fra il Re-Sacerdote, i suoi seguaci e i maghi. Così ebbero inizio le Battaglie Perdute, così chiamate perché nessuno ne uscì vincitore.

Il Re-Sacerdote dichiarò una guerra santa contro i maghi di Ansalon. I maghi si ritirarono nelle loro roccaforti, minacciando di distruggere le Torri e i loro dintorni se fossero stati attaccati. Il Re-Sacerdote non badò a quell'ammonimento e attaccò la Torre di Daltigoth. Sapendo di dover soccombere alla sconfitta, i maghi mantennero la promessa e distrussero la Torre. Nella distruzione andarono perdute moltissime vite innocenti. I maghi ne furono rattristati, ma ritenevano di avere in realtà salvato delle vite, poiché sarebbero morte molte migliaia di persone in più se i libri di incantesimi e gli oggetti magici dei maghi fossero caduti nelle mani di coloro che li avrebbero usati impropriamente.

Sconvolto da questa calamità e temendo che i maghi passassero poi a distruggere la Torre di Istar, il Re-Sacerdote si offerse di negoziare una composizione pacifica. I maghi avrebbero accettato di abbandonare le Torri di Istar e Palanthas. In cambio sarebbe stato loro garantito un rifugio sicuro nella Torre di Wayreth. Il Conclave discusse a lungo e aspramente, ma alla fine i maghi si resero conto di non avere scelta. Il Re-Sacerdote era immensamente potente e sembrava avere dalla sua parte la benedizione degli dèi. I maghi accettarono le sue condizioni.

Un mese dopo le Battaglie Perdute, dalla Torre di Istar uscì l'Arcimaga, ultima fra i maghi ad andarsene. Ne sigillò le porte e cedette la Torre al Re-Sacerdote.

Il Re-Sacerdote non sapeva bene che fare con la Torre e per mesi l'edificio rimase chiuso e vuoto. Poi, seguendo il suggerimento del suo consigliere, Quarath di Silvanesti, trasformò la Torre in una sala di trofei, mettendo in mostra oggetti magici sequestrati agli accusati di eresia e di adorazione di dèi malvagi.

Nei due decenni successivi, centinaia di idoli, icone, oggetti magici e reliquie sacre furono portate alla Torre che fu ribattezzata *Solio Febalas,* Sala del Sacrilegio. Molti miei oggetti magici furono portati lì, perché naturalmente i miei seguaci furono tra i primi a essere perseguitati. Essendo in comunicazione con gli spiriti dei morti, venni a sapere degli ambiziosi progetti del Re-Sacerdote di ascendere alla condizione di divinità. Intendeva conseguirla rovesciando la bilancia, distruggendo il potere degli dèi delle tenebre e della neutralità. Quindi avrebbe usurpato il potere degli dèi della luce.

Io cercai di avvisare gli altri dèi che presto sarebbe toccato a loro. Sarebbe venuto il giorno in cui anche le loro reliquie sacre sarebbero entrate nella Sala del Sacrilegio. Loro alzarono le spalle e ci risero sopra.

Non risero a lungo, però. Ben presto i miti e inoffensivi chierici di Chislev vennero stanati dalle loro foreste e imprigionati o uccisi. Le icone di Majere fecero la loro comparsa nelle teche del Re-Sacerdote.

Gilean si unì a me nell'avvertire che la bilancia del mondo veniva inclinata e alcuni dèi della luce sommarono le loro voci alle nostre. Il Re-Sacerdote individuò tali dèi quali successivi bersagli della persecuzione, e alla fine perfino il simbolo di guarigione di Mishakal fu trovato esposto al ludibrio nella Sala del Sacrilegio.

Il Re-Sacerdote annunciò al mondo che lui era più saggio degli dèi. Era più potente degli dèi. Si proclamò dio e pretese di essere adorato come un dio. Fu allora che i veri dèi scagliarono su Istar la montagna infuocata.

La terra tremò per la nostra ira. I terremoti spianarono la città e spezzarono in due la Torre dell'Alta Magia di Istar. Il fuoco la sventrò, distruggendo la Sala del Sacrilegio. La Torre crollò in macerie, che furono trasportate fino sul fondo del Mare di Sangue assieme al resto di quella città condannata.

«Lì giace la Torre ancora oggi», concluse Chemosh, «e dentro quelle rovine si trovano molti degli oggetti magici e delle reliquie sacre più potenti del mondo».

«Una pia illusione, temo, mio signore», osservò Mina. «Non sarebbero potuti sopravvivere a una distruzione tanto terribile.»

«Non so degli altri dèi», Chemosh sorrise scaltramente, «ma io ho fatto in modo che i miei oggetti magici fossero al sicuro. E non ho dubbi che gli altri abbiano fatto lo stesso.»

«Mi sembrate certissimo, mio signore.»

«Ne sono certo. Ne ho le prove. Poco dopo la distruzione di Istar, io andai alla ricerca della Torre, ma scoprii che gli Dèi della Magia l'avevano nascosta alla vista. Zeboim è sorella gemella di Nuitari e cugina degli altri Dèi della Magia. Questi andarono da lei e la convinsero a usare la potente turbolenza del Vortice per seppellire la Torre molto al di sotto del fondo marino, in modo che nessun occhio, mortale o immortale, la scoprisse mai.

«"Ora", mi domandai, "perché gli Dèi della Magia dovettero prendersi tutto questo disturbo per nascondere una tonnellata di macerie carbonizzate e bruciate? A meno che non vi fosse all'interno delle macerie qualcosa che loro non volevamo farci trovare..."."

«I vostri oggetti sacri», concluse Mina.

«Precisamente.»

«E adesso che il Vortice si è placato, voi potete andare a cercarli.»

«Non solo posso andare a cercarli, ma posso cercarli senza tema di essere interrotto. Se io avessi immerso anche solo un dito del piede nella spuma del mare, Zeboim l'avrebbe saputo. Sarebbe accorsa dagli angoli più remoti dei cieli per fermarmi. Invece in questa bella giornata lei non si trova da nessuna parte. Io posso fare quello che voglio nel suo mare, anche pisciarci, se voglio, e lei non oserà protestare.»

Chemosh strinse la mano di Mina, intrecciò le dita alle sue. «Insieme, Mina, io e te scoveremo le favolose e da tempo perdute rovine della Sala del Sacrilegio. Pensaci, amore mio! Centinaia di oggetti sacri laggiù, alcuni risalenti all'Era dei Sogni, impregnati di una potenza divina che in questa "Era dei Mortali" non è neanche immaginabile. E non è raggiungibile. Laggiù vi sono oggetti magici appartenenti a Takhisis. Anche se lei non c'è più, la sua potenza vive ancora dentro di essi.

«Manufatti di Morgion, Hiddukel, Sargonnas. Manufatti appartenenti a Paladine e Mishakal. Io progetto di distribuire queste reliquie potenti fra i Prediletti, che stanno percorrendo Ansalon, diretti qui per riceverle. Una volta compiuto questo, i miei seguaci saranno i più formidabili e potenti del mondo. Io allora sarò in grado di sfidare gli altri dèi per la sovranità sui cieli e sul mondo.»

«Io verrei con voi in capo al mondo, mio signore, e vedrei volentieri le meraviglie che vivono nelle profondità marine, ma come io dimentico che voi siete un dio, voi dimenticate che io non lo sono», fece notare Mina, sorridendo. «Io so nuotare, ma non molto bene. Quanto a trattenere il respiro...»

Chemosh rise. «Non ti serve nuotare, Mina. E neanche trattenere il respiro. Tu camminerai con me sul fondo marino come cammini sul pavimento della tua camera da letto. Respirerai l'acqua così come respiri l'aria. Il peso dell'acqua ti sarà lieve sulle spalle quanto un mantello di pelliccia.»

«Allora voi mi trasformerete in un dio, mio signore», lo canzonò Mina.

La risata di Chemosh si interruppe. L'espressione nei suoi occhi era profonda e insondabile, più tenebrosa delle profondità marine.

«Non posso farlo, Mina. Perlomeno, non ancora.»

Mina avvertì un'improvvisa fitta di paura, un terrore che le scioglieva le ossa, come quello che aveva provato sull'infida scalinata spezzata del Bastione della Tempesta, guardando giù lontano verso le rocce frastagliate e affilate come rasoi e l'acqua schiumante e famelica. Le si serrò la gola; il cuore le rabbrividì. Ebbe voglia, all'improvviso, di girarsi e scappare, correre via. Non aveva mai provato un terrore così, nemmeno quando il feroce drago Malys stava

calando in picchiata su di lei dai cieli da cui pioveva sangue, nemmeno quando la Regina Takhisis, mortalmente pazza, avanzava a grandi passi verso di lei, con l'intento di strapparle la vita.

Mina fece un passo indietro, ma Chemosh la trattenne.

«Che cosa c'è, Mina? Che ti succede?»

«Io non voglio essere un dio, mio signore!» gridò Mina, lottando, cercando di liberarsi della sua presa.

«Tu volevi il potere, Mina, il potere sulla vita e sulla morte...»

«Ma non così! Voi dimenticate, mio signore», protestò, «che io ho toccato la mente di un dio. Io ho guardato dentro quella mente, ho visto l'immensità, il vuoto, la solitudine! Non posso sopportare...».

Le parole le si congelarono sulle labbra. Mina guardò Chemosh con terrore. Proprio lei, che aveva tradito i segreti più intimi di lui.

«Io *ero* solo, Mina», mormorò Chemosh. «Io *ero* vuoto. Poi ho trovato te.»

La strinse fra le braccia. La premette contro di sé, corpo contro corpo, carne mortale contro carne di dio resa mortale. Chemosh mise la bocca su quella di lei, con le labbra ansiose e calde. La trascinò giù sulla sabbia, i suoi baci si riversarono come melassa sulla paura di lei, celando il suo terrore sotto la dolcezza di lui che le arrivava densa in bocca. Mina si consumò nell'amore di lui finché della sua paura rimase soltanto il ricordo e le carezze di lui ben presto lo dissiparono nell'ardore.

La marea si alzò mentre loro erano distesi fra le dune sabbiose. Le onde lambirono loro i piedi, poi le caviglie. L'acqua del mare si insinuò attorno a loro, liscia e morbida come lenzuola di seta. Le onde ricoprirono le spalle di Mina. I suoi capelli rossi le si appiccicarono alla carne bagnata. Mina sentì in bocca il sale e tossì.

Chemosh la strinse. «Il prossimo bacio che ti darò, Mina, porterà via il tuo respiro di mortale. Ti sentirai soffocare per un istante, ma solo per un istante. Io ti insufflerò nei polmoni il respiro degli dèi. Fintanto che sarai sott'acqua, il mio respiro ti sosterrà. L'acqua sarà per te ciò che adesso è l'aria.»

«Capisco, mio signore», rispose Mina. I suoi capelli turbinavano nell'acqua, una fiamma immersa nel sangue.

«Non sono sicuro che tu capisca, Mina», disse Chemosh, guardandola intensamente. «L'acqua sarà per te come l'aria. Ciò significa che l'aria sarà come l'acqua. Quando ti avrò fatto questo, se risalirai alla superficie, annegherai.»

Per tutta risposta, Mina accostò le labbra alle sue, chiuse gli occhi e lo strinse forte. Lui la afferrò, la premette contro di sé e mettendo la bocca su quella di lei aspirò l'aria da quel corpo, le risucchiò la vita dai polmoni.

L'acqua si sollevò sopra la testa di Mina. Lei non riusciva a

respirare. Ansimò alla ricerca di aria, ma nella bocca le entrò acqua. Mina si sentì soffocare, strozzare. Chemosh la tenne forte. Lei cercò di non opporsi, ma non poté farne a meno. L'istinto di sopravvivenza del suo corpo fu più forte del suo cuore. Lottò per divincolarsi dalla presa del dio, ma lui era troppo forte. Le dita di Chemosh le si conficcavano nella carne e nei muscoli e nelle ossa, le gambe di lui la inchiodavano giù sott'acqua.

«Mi sta uccidendo», pensò Mina. «Mi ha mentito...»

Il cuore le palpitava, il petto le ardeva. Spaventose esplosioni di stelle le oscuravano la vista. Mina si dimenò nella stretta di Chemosh e ansimò, e l'acqua le entrò nei polmoni e nel corpo mentre il mare si faceva sempre più alto, dondolandola dolcemente. Mina era troppo stanca per lottare, così chiuse gli occhi e si offrì a quella tenebra tinta di sangue.

7

Mina si destò in un mondo che non aveva mai conosciuto la luce del sole, un mondo di notte profonda ed eterna.

L'acqua marina premeva su di lei, la circondava, l'avvolgeva e l'abbracciava. La spingeva e la tirava, con un movimento continuo. Non vi era né su né giù. Niente sotto i suoi piedi né sopra la testa per orientarsi. Era alla deriva, da sola.

Mina poteva respirare l'acqua altrettanto bene quanto prima respirava l'aria; per lo meno cercò di convincersi che era così. Si sentiva soffocare, mezzo asfissiata. Dentro di lei si agitava il panico. All'improvviso temette di rimanere intrappolata per sempre in quella tenebra opprimente e liquida. Il suo impulso fu di nuotare fino alla superficie, ma si costrinse ad abbandonare quell'idea. Non aveva idea di dove fosse la superficie, e agitandosi nell'acqua avrebbe potuto affondare di più anziché risalire.

Non riusciva a chiamare Chemosh. Non riusciva a gridare o a urlare. L'acqua inghiottiva la sua voce. Si sforzò di vincere il senso di panico, cercò di rimanere calma, rilassata.

«Ho percorso i luoghi tenebrosi di Krynn», si disse Mina. «Ho percorso i luoghi tenebrosi della mente di un dio. Io non sono sola...»

Una mano toccò la sua. Mina strinse quella mano con gratitudine, la tenne forte.

«Non hai avuto paura, vero?» le chiese Chemosh, con tono mezzo canzonatorio e mezzo serio. «Puoi parlare, Mina. Ricordati, l'acqua è per te come l'aria. Parla. Io sentirò le tue parole.»

«Stavo per dire che se ho avuto paura è solo perché la paura è la maledizione dei mortali, mio signore», rispose Mina.

«È vero», concordò Chemosh, con un tono diventato severo. «La paura conferisce ai mortali buoni istinti.»

«Qualcosa non va, mio signore?»

«C'è un'agitazione, un'energia che non c'era quando sono venuto qui appena un anno fa. Potrebbe non avere nulla a che fare con la nostra caccia al tesoro, però non mi piace. Ha l'odore di un dio.»

«Zeboim?» domandò Mina.

Chemosh scrollò il capo. «Lo pensavo anch'io, e sono ritornato alla superficie. Non si radunano nubi temporalesche, non ululano venti sferzanti. Il mare è così piatto che gli uccelli incominciano a costruirsi nidi sull'acqua. No, quello che non va è qua sotto; non è colpa di Zeboim.»

«Quali altri dèi potrebbero essere all'opera nel mare, mio signore?»

«Habbakuk domina le creature marine. Non mi preoccupo di lui,

però. È indolente e pigro, come ci si potrebbe aspettare da un dio che passa il tempo fra i pesci.»

Si interruppe per ascoltare. Anche Mina ascoltò ma, nonostante ciò che aveva detto Chemosh, aveva gli orecchi ostruiti dall'acqua. Non udiva niente tranne il suono del proprio sangue pulsante e la voce del dio.

«Io non sento niente», disse alla fine Chemosh, sembrando perplesso, «eppure la sensazione persiste. Forse è soltanto la mia fantasia. Vieni, troviamo quello che cerchiamo. Le rovine non sono lontane».

Camminava nell'acqua come camminasse sulla terraferma. Mina cercò di imitarlo, ma trovò difficile procedere. Finì per nuotare e camminare insieme, spingendosi in avanti con ampie bracciate e scalciando con le gambe. Quell'oscurità insondabile incominciò a farsi più chiara; lei e Chemosh stavano risalendo verso la superficie, verso la luce solare.

Chemosh si fermò di nuovo, con l'espressione cupa. Guardò Mina, guardò la veste di seta trasparente che indossava. «Non avrei mai dovuto permetterti di scendere qui sotto disarmata e senza armatura protettiva. Ti rimanderò indietro...»

«Non mandatemi via, mio signore. La mia armatura è la mia fede in voi. La mia arma è il mio amore per voi.»

Chemosh la trasse a sé. I capelli di Mina galleggiavano nell'acqua, spostandosi attorno alla testa e alle spalle con onde sensuali. Gli occhi d'ambra sembravano luminescenti, l'acqua rosso sangue conferiva loro una sfumatura arancione, per cui avevano un bagliore ardente.

«Non meraviglia che io abbia scelto te come somma sacerdotessa, Mina», osservò Chemosh. «Tuttavia ti darò qualcosa di più sostanzioso della fede per proteggere il tuo corpo di mortale, e un'arma maggiormente capace di arrecare danni.»

Si tuffò nel buio, precipitando fino sul fondo del mare. In pochi istanti ritornò, portando con sé uno scheletro umano.

«Non è molto carino, ma è pratico. Non farai la schizzinosa a indossare la gabbia toracica di un uomo, vero, Mina?»

«L'armatura datami Takhisis era lorda del sangue di un uomo che aveva osato canzonarla», rispose Mina. «Mi farete da scudiero, mio signore?»

«Solo per questa volta», rispose lui con un sorriso, e prese a fissarle al corpo quell'armatura ossuta. «Ti sta bene? Se no, posso trovare qualcos'altro di più adatto. Abbiamo una scorta illimitata di scheletri.»

«Mi sta perfettamente, mio signore.»

La sua corazza era costituita dallo sterno e dalle costole di un uomo. Le clavicole le proteggevano le spalle, le tibie le gambe, gli

omeri le braccia. Chemosh saldò tutto assieme con la sua potenza, rinforzò le ossa con la sua energia. Quando l'ebbe vestita, guardò quell'equipaggiamento e ne rimase soddisfatto.

«E adesso l'elmo», disse Chemosh.

«Non un cranio, mio signore», protestò Mina. «Non voglio sembrare Krell.»

«Gli dèi ce ne scampino!» esclamò con sarcasmo Chemosh. «No, Mina. Ecco il tuo elmo.»

Le prese la testa fra le mani, la baciò sulla fronte, sulle guance, sul mento e infine sulla bocca.

«Ecco, sei protetta.» Esitò, continuando a tenerla. Strinse la presa su di lei. «Mina», le disse a bassa voce, «io...».

«Che cosa, mio signore?» domandò lei.

«Niente», disse lui bruscamente. Si allontanò da lei, dal suo contatto, dai suoi occhi d'ambra.

«Vi ho contrariato, mio signore?» chiese Mina, turbata.

«No», rispose lui, e ripeté: «No».

La guardò, guardò il suo corpo, caldo e cedevole e morbido, stretto nell'orribile armatura di ossa di uomo morto, e fu il Signore della Morte a rabbrividire.

Le strappò di dosso lo scheletro, lacerandolo e rigettandolo nel mare.

«Davvero non mi dava fastidio, mio signore», protestò Mina.

«Dava fastidio a me», disse lui e si girò bruscamente.

Procedettero alla deriva nelle profondità illuminate dal sole, alla ricerca delle rovine della Torre.

Quella potenza ignota che Chemosh percepiva lì sotto aumentava, non diminuiva, o per lo meno così giudicò Mina dall'espressione sempre più cupa di lui. Chemosh non le parlava. Non la guardava.

Mina cercò di rimanere concentrata, di stare all'erta in caso di pericolo. Lo trovava difficile, però. Si trovava in un mondo diverso, un mondo dalla bellezza strana ed esotica, ed era continuamente distratta. I pesci la superavano nuotando, le sfrecciavano attorno, alcuni la scrutavano curiosi, altri la ignoravano completamente. Banchi di coralli con sfumature rosa si innalzavano dal fondo del mare, ospitando una vera e propria foresta di piante dall'aspetto strano, ed esseri che sembravano piante ma non lo erano, come scoprì Mina quando toccò quello che le pareva un fiore e che la sferzò, pungendola. I colori di tutto, pesci e piante, erano più vividi, più luminosi e vibranti di qualunque colore lei avesse mai visto sulla terraferma.

Mina dimenticò il pericolo e si abbandonò a quell'incanto. Banchi di pesci argentei si muovevano a scatti e ruotavano su se stessi all'unisono come argento vivo. Pesci minuscoli guizzavano verso di

lei, le mordicchiavano le dita. Altri si nascondevano alla vista, scomparendo dentro usci di corallo e tuffandosi in finestre di corallo.

All'improvviso Chemosh sibilò un avvertimento. Afferrando Mina, la trascinò fra le ombre di rami verdi e ondeggianti.

«Che cosa c'è?» domandò lei a bassa voce.

«Guarda! Guarda lì!» rispose lui, incredulo e furioso.

Dal fondo marino si innalzava un edificio dalle pareti di cristallo liscio e luccicante. Quella struttura cristallina catturava i raggi di luce solare immersi nell'acqua e li teneva prigionieri, cosicché l'edificio brillava di lastre tremolanti di luce acquosa. Sovrastava l'edificio una cupola di marmo nero. In cima alla cupola luccicava al sole un cerchietto di oro rosso lucidato e intessuto d'argento. Il centro del cerchietto era nerissimo, come se nel mare si fosse aperto un buco per rivelare il vuoto dell'universo.

«Che cos'è quel luogo, mio signore?» domandò Mina, in soggezione.

«La Torre dell'Alta Magia di Istar, dissacrata, bruciata, colpita da meteore, sventrata dal fuoco, disseminata di macerie», rispose Chemosh, soggiungendo con un'imprecazione: «In qualche modo è stata ricostruita».

8

Un attimo prima Rhys e Nightshade erano nella cella di Zeboim, a discutere pazientemente con la dea, cercando di farla ragionare. Un attimo dopo, nello spazio fra un respiro e l'altro, una parola e l'altra, uno strepito e l'altro, Rhys si trovò in piedi su una pietra da lastrico parzialmente sbriciolata, nel mezzo di un'isola-fortezza, con l'eco *del* mare infuriato che continuava a rombargli nella testa. Stancatasi della discussione, Zeboim vi aveva posto fine.

Rhys non era mai stato sul Bastione della Tempesta. Ne aveva udito delle storie, ma aveva prestato scarsa attenzione a quei racconti. Non era tipo da bramare l'avventura. Non si univa ai monaci più giovani, che si emozionavano nell'udire storie di fantasmi narrate attorno al fuoco nelle sere d'inverno. Il più delle volte abbandonava quel fuoco confortevole per andare a camminare da solo sulle colline gelate, godendosi la bellezza fredda e luccicante delle stelle ricoperte di brina.

I corpi di quei giovani monaci giacevano sottoterra. I loro spiriti, si sperava, vagavano liberi fra quelle stesse stelle. Lui era partito per risolvere il mistero della loro morte. Conoscendone il come, doveva ancora scoprirne il perché. La sua ricerca l'aveva condotto qui. Ripensando alla strada percorsa, non la vedeva interamente per via di tutte le curve e le deviazioni intraprese.

Se avesse obbedito a Majere e fosse rimasto al monastero a cercare la perfezione di corpo e mente, che cosa starebbe facendo adesso? Conosceva bene la risposta. Era l'ora del tramonto. Era quasi il momento di riportare le pecore giù dalle colline. Lui sarebbe stato seduto comodo nell'erba alta, cullando fra le braccia il bastone, con Atta distesa al suo fianco. La cagna sarebbe stata lì a osservare le pecore e a osservare lui, in attesa del comando che l'avrebbe spedita a sfiorare l'erba, correndo su per la collina.

La scena era pacifica, ma lui no. Il suo spirito era turbato, infestato da dubbi e tumulti interiori. Non era più libero di vagare tra le stelle di notte. Sarebbe andato ogni sera a far visita alla fossa comune e avrebbe pensato, guardando la nuova erba che incominciava a ricoprirla, di avere tradito i suoi confratelli, tradito i suoi familiari, tradito l'umanità. Rhys guardò quello che sarebbe potuto essere e l'immagine si dissolse. Se fosse morto in questo luogo orribile, come sembrava più che probabile, il suo spirito avrebbe proseguito verso la fase successiva del suo viaggio, soddisfatto di sapere che lui aveva agito bene, anche se tutto era poi finito male.

Un tramonto sgargiante inondava il cielo di colori rosso e oro e porpora, chiazzando di colori splendenti le mura grigie del Bastione

della Tempesta. Il primo pensiero incongruo di Rhys fu che la fortezza aveva un nome sbagliato. Sul Bastione della Tempesta non infuriavano tempeste. Il cielo era limpido, a parte l'unico sbuffo solitario di una nube bianca che corse via rapidamente, timorosa di essere catturata. Non si agitava nessuna brezza sulla terra o sull'acqua. Il mare sciabordava cupo contro i dirupi. Piccole onde lambivano il fondo delle rocce frastagliate, blandendole, accarezzandole.

Rhys studiò l'ambiente circostante, esaminandolo a lungo e attentamente: le formidabili torri che si protendevano in alto verso il cielo abbagliante, la piazza d'armi su cui lui si trovava, i vari edifici annessi sparpagliati fra le rocce. E al di là e tutto attorno a lui il mare, che osservava avidamente ogni suo movimento.

Ogni suo movimento. Suo e soltanto suo. Il kender non si vedeva da nessuna parte. Rhys sospirò e scrollò il capo. Aveva cercato di spiegare a Zeboim che la presenza del kender era essenziale per il suo piano. Aveva ritenuto di averla convinta; di questo, per lo meno, se non di altro. Forse il kender era ruzzolato fuori dall'etere cadendo su una diversa parte dell'isola. Forse...

«Nightshade?» chiamò a bassa voce Rhys.

Rispose uno squittio indignato. Lo squittio proveniva dalla bisaccia di cuoio appesa alla cintura di Rhys, e dopo un attimo di stupore Rhys emise un sospiro di sollievo. Zeboim aveva attuato il piano di Rhys con la sua consueta impetuosità, solo che non si era presa la briga di dirglielo.

«Rhys!» piagnucolò Nightshade, con la voce soffocata dalla bisaccia in cui era celato, «che è successo? Dove sono? È buio pesto qui dentro e puzza di formaggio di capra!».

«Stai zitto, amico mio», ordinò Rhys e mise la mano con fare rassicurante sopra la bisaccia.

La bisaccia obbediente si zittì, anche se Rhys se la sentiva fremere contro la coscia. Diede al kender una pacca tranquillizzante.

«Sei dentro la mia bisaccia. Io e la bisaccia siamo sul Bastione della Tempesta.»

La bisaccia ebbe un sobbalzo.

«Nightshade», disse Rhys, «devi restare perfettamente immobile. Ne va della nostra vita».

«Scusa, Rhys», squittì il kender. «Sono un po' sorpreso, ecco tutto. È stato tutto così improvviso!» L'ultima parola era uno strillo.

«Lo so», rispose Rhys, sforzandosi di mantenere calmo il proprio tono. «Nemmeno io mi aspettavo di compiere questo viaggio. Ma adesso siamo qui e dobbiamo andare avanti col nostro piano come abbiamo discusso. Tu puoi farcela?»

«Sì, Rhys. Per un attimo ho perso il controllo. È un po' un brutto colpo, sai, trovarti alto cinque centimetri e infilato in una sacca che

puzza di formaggio di capra e poi scoprire che sei venuto a far visita a un cavaliere della morte.» Nightshade sembrava amareggiato.

«Capisco», disse Rhys, contento che il kender non potesse vedere il suo sorriso.

«Adesso però ho superato tutto questo», soggiunse Nightshade dopo una pausa per riprendere fiato. «Puoi contare su di me.»

«Bene.» Rhys si guardò di nuovo attorno. «Non ho idea di dove siamo né dove dovremmo andare. Zeboim ci ha mandati via prima che potessi chiederglielo.»

Le torri della massiccia fortezza si innalzavano sui dirupi. Tutti gli edifici sembravano essere stati scolpiti sull'isola come uno scultore ricava la sua opera da un blocco di marmo, lasciando la base sgrossata, la sommità liscia e conformata e lavorata con destrezza. Rhys aveva la strana sensazione di trovarsi sul punto più elevato di una scheggia di terra frastagliata, col resto del mondo a digradare tutto attorno a lui. Sulla sua collina si era spesso sentito in comunione con un universo benevolo. Qui si sentiva solo, isolato e abbandonato, in un universo a cui non importava un fico secco.

Le pietre da lastrico della piazza d'armi irradiavano nell'aria il calore del sole pomeridiano. Il sudore gocciolava sul collo e sul petto di Rhys. Il kender, pensò Rhys, probabilmente stava soffocando. Rhys aprì leggermente la bisaccia per lasciare entrare più aria.

«Stai zitto», ripeté. «E stai fermo.»

A un'estremità dell'isola si trovavano due torri enormi che dovevano essere gli edifici principali della fortezza. Rhys avrebbe dovuto attraversare tutta la piazza d'armi per raggiungerle. Alzando lo sguardo sulla miriade di finestre su quelle alte torri, Rhys si rese conto che il cavaliere della morte, Ausric Krell, poteva essere lì a osservarlo.

Ripensò alla conversazione che si era tenuta nella cella della prigione qualche istante prima che lui partisse tanto inaspettatamente per questo viaggio.

> Maestà, io e Nightshade abbiamo bisogno del vostro aiuto se dobbiamo sopravvivere a questo incontro col cavaliere della morte. Mi avevate promesso di conferirmi la vostra potenza sacra...
>
> Ho cambiato idea, monaco. Ci ho riflettuto. Ciò che tu chiedi è troppo pericoloso per mio figlio. Se tu fallisci, Ariakan sarà ancora nelle mani di Chemosh. Se lui anche solo sospetta che io ti abbia aiutato, si vendicherà sul mio povero figlio.
>
> Signora, senza il vostro aiuto, noi non possiamo procedere...
>
> Bah! Il tuo piano è buono, che più buono non si può,

date le circostanze. Potresti riuscirci. Se ci riesci, non hai nulla di cui preoccuparti. Se non ci riesci, la morte per te non avrà importanza. Per via del tuo sacrificio, ti sarà garantita una vita pacifica dopo la morte. Majere difficilmente potrà negartela, mentre il mio povero figlio...

Maestà...

Fu allora che Zeboim pose fine alla discussione.

Adesso lui si trovava sul Bastione della Tempesta, costretto ad affrontare un cavaliere della morte avendo come arma soltanto il suo bastone e per compagno un kender in miniatura, senza alcun dio a fornirgli aiuto. Guardando lontano verso le onde cupe e il cielo limpido che si oscurava, Rhys strinse il bastone, che era stato un ultimo mesto dono di Majere, e recitò una preghiera. Non sapeva chi stesse pregando, forse nessuno: forse il mare, forse il cielo infinito. Non chiese incantesimi, né magia sacra, né poteri divini. Inutile chiedere. Non avrebbe risposto nessuno.

«Datemi forza», pregò, e con questo si incamminò verso la fortezza per cercare il cavaliere della morte.

Aveva compiuto appena qualche passo quando un'ombra discese su di lui da dietro. L'ombra era fredda come la disperazione, tenebrosa come la paura. Rhys udiva alle proprie spalle il cigolio del cuoio e lo sferragliare dell'armatura e il rumore del respiro, che non era il rumore di un respiro vivente ma il suono sibilante e stridulo di un morto vivente che cerca di rammentare come si faccia a respirare. Il fetore della putrefazione, della morte, gli riempì il naso e la bocca. Tra il fetore e l'orrore, Rhys era tanto disgustato che per un attimo temette di perdere i sensi.

Rhys strinse forte il bastone. Il suo io spirituale ingaggiò una battaglia. La paura era l'arma più potente del cavaliere della morte. Rhys doveva sconfiggere la paura oppure crollare sul posto. Il suo spirito combatté la paura, l'anima cercò di vincere la debolezza intrinseca della carne. La lotta fu breve, intensa. Rhys si era addestrato a questo in tutti i suoi giorni trascorsi al monastero. Non poteva invocare Majere in suo aiuto, ma poteva invocare gli insegnamenti di Majere. Lo spirito vinse. L'anima trionfò. La sensazione di disgusto passò. Il formicolio ardente negli arti si attenuò, anche se la mano che stringeva il bastone gli si era intorpidita.

Padrone di sé, conservò questa padronanza e si girò con calma, senza fretta, per guardare in faccia la paura.

Alla vista del cavaliere della morte, la determinazione di Rhys fu sul punto di sgretolarsi. Krell era vicino a Rhys, incombeva su di lui. Guardando nelle fessure per gli occhi dell'elmo, Rhys vide la

maledetta luce dei morti viventi, una luce feroce e infuocata come il sole, che però non poteva illuminare la tenebra di quell'essere intrappolato all'interno dell'armatura macchiata di sangue. Rhys si fece forza per guardare quell'essere al di là della luce ardente.

Non era imponente. Era ignobile e avvizzito.

Gli occhietti rossi di Krell scrutavano Rhys. «Prima di ucciderti, monaco della Mantide, ti darò la possibilità di dirmi che cosa ci fai sulla mia isola. La tua spiegazione dovrebbe essere divertente.»

«Vi sbagliate, signore. Io non sono un monaco di Majere. Sono venuto a parlare a nome di Zeboim, per negoziare riguardo all'anima di suo figlio.»

«Sei vestito da monaco», sogghignò Krell, guardandolo di traverso.

«Le apparenze ingannano», ribatté Rhys. «Voi, signore, siete vestito da cavaliere.»

Krell lo guardò con occhio furioso. Aveva la sensazione di essere stato insultato, ma non ne era certo. «Lascia perdere. Sarò io a ridere per ultimo, monaco. Riderò per giornate intere, purché tu non mi muoia troppo presto, come tanti di quei bastardi.»

Krell dondolò all'indietro sui talloni, dondolò in avanti, con le mani agganciate alla cintura.

«Zeboim vuole negoziare, giusto? Molto bene. Ecco le mie condizioni, monaco: tu mi intratterrai come fanno tutti i miei "ospiti" giocando con me a khas. Se per caso mi batti ti ricompenserò tagliandoti la gola.» Soggiunse, caso mai Rhys non avesse afferrato: «Ti ucciderei rapidamente, capisci».

Rhys annuì, tenne stretto il bastone. Finora tutto bene. Tutto stava andando come previsto.

«Se non mi batti, e ti avverto che io sono un giocatore esperto, ti darò un'altra possibilità. Io non sono tanto cattivo, dopo tutto. Ti darò una possibilità dopo l'altra di battermi. Giocheremo una partita dopo l'altra dopo l'altra.»

Krell fece un movimento con la mano guantata. «Il tabellone è pronto in biblioteca. Una camminata piuttosto lunga, ma per lo meno puoi goderti questa giornata insolitamente bella che abbiamo. Ti potrà far piacere dare un'ultima occhiata al tramonto.»

Krell ridacchiò, con un suono orribile, il suo divertimento riecheggiò sordamente nell'armatura vuota. Si avviò a passi pesanti, strofinandosi allegramente le mani in previsione della partita. A metà del cortile si fermò e si girò verso Rhys.

«Ti ho accennato che per ogni pezzo di khas che perdi, monaco, ti spezzerò un osso?» Krell rise apertamente. «Io comincio con le ossa piccole, le dita delle mani e dei piedi. Poi ti rompo le costole, una dopo l'altra. Dopo di che forse una clavicola, un polso o un gomito.

Poi passo alle gambe: una tibia, un femore, il bacino. Ti lascio la spina dorsale fino alla fine. Per allora mi supplicherai di ucciderti. Ti ho detto che trovo divertente questo gioco! Adesso vado a sistemare il tabellone. Non farmi aspettare. Non vedo l'ora di sentire che cosa ha da offrirmi Zeboim in cambio di suo figlio.»

Il cavaliere della morte si allontanò a grandi passi. Rhys rimase immobile a guardarlo. «Oh, Rhys!» gridò Nightshade, inorridito.

«Non parlare così forte. Tu sei bravo a giocare a khas?» domandò a bassa voce Rhys.

«Non molto», rispose Nightshade, con la voce tremante. «Saremo costretti a dare dei pezzi, Rhys. È l'unico modo per giocare. Mi dispiace. Cercherò di trovare rapidamente Ariakan.»

«Fai del tuo meglio, amico mio», disse Rhys e, stringendo il bastone, si incamminò verso la torre.

9

Krell si alzò dalla sedia quando Rhys entrò nella biblioteca. Inchinandosi con un'ostentazione canzonatoria di benvenuto educato, il cavaliere della morte condusse Rhys a una sedia collocata accanto a un tavolino su cui era disposto il tabellone del khas. La stanza era fredda e opprimente, e puzzava di carne in putrefazione. Krell con irritazione scalciò via diverse ossa che ingombravano il pavimento.

«Scusa il disordine. Ex giocatori di khas», disse a Rhys.

Ossa di gambe, ossa di braccia, clavicole, dita delle mani e dei piedi, crani: tutti spezzati o sfondati, alcuni in vari punti. Krell ne calpestò con noncuranza alcuni sotto i piedi, riducendoli in polvere.

Sistemò sulla sedia il proprio ponderoso corpo munito di armatura e con un altro gesto indicò a Rhys di sedersi. Il tabellone rotondo del khas era sistemato fra i due giocatori; i corpi rimpiccioliti che costituivano i pezzi del khas erano collocati sugli esagoni bianchi, neri e rossi, due eserciti contrapposti che si affrontavano su un campo di battaglia suddiviso in esagoni.

Sedendosi, Rhys sembrò avere perduto il coraggio. La sua usuale calma lo aveva abbandonato. Rabbrividiva, le mani gli tremavano al punto che il bastone gli scivolò via dalle palme sudate e cadde a terra.

Cercò di togliersi dalla cintola la bisaccia e lasciò cadere anche quella. Rhys si chinò per raccogliere la bisaccia.

«Lasciala lì», ringhiò Krell. «Comincia a giocare.»

Rhys si deterse il sudore dalla fronte con la manica della veste. Mentre si accasciava, tremante, sulla sedia, ebbe uno scatto col ginocchio, colpendo il tabellone del khas e rovesciandolo. Il tabellone cadde dal supporto. I pezzi precipitarono a terra e si sparpagliarono in tutte le direzioni.

«Stupido imbranato!» ringhiò Krell. Il cavaliere della morte si chinò per raccogliere i pezzi del khas, cercandone uno in particolare che si affrettò a prendere in mano.

Rhys non poté guardarlo bene, perché Krell vi chiuse sopra la mano guantata.

«Tu raccogli il resto, monaco», grugnì Krell. «E se qualche pezzo è danneggiato, ti spezzerò due ossa per ogni pezzo che perderai. Sbrigati.»

Rhys strisciò sul pavimento, a quattro zampe, annaspando per raccogliere i pezzi, alcuni dei quali erano rotolati lontano nella stanza.

«Nella mano umana ci sono ventisette ossa», affermò Krell, rimettendo sul tabellone del khas i pezzi che aveva raccolto. «Io comincio con l'indice della mano destra e vado avanti. Ti manca una pedina, uno dei kender. È laggiù vicino al caminetto.»

Rhys raccolse l'ultimo pezzo, una pedina kender, e lo collocò sul tabellone.

«Che stai facendo, monaco?» domandò Krell.

La mano di Rhys sul kender si immobilizzò. Sentiva Nightshade tremargli sotto le dita.

«Le pedine non vanno lì», la redarguì Krell con disgusto. «Su quell'esagono va messa la torre. La pedina va qui.»

«Chiedo scusa», disse Rhys e spostò Nightshade sull'esagono indicato. «Io so pochissimo del gioco.»

Krell scrollò il capo. «E io che speravo tu vivessi abbastanza da intrattenermi per almeno una settimana. Comunque», soggiunse allegramente il cavaliere della morte, «nel piede umano vi sono ventisei ossa. Durerai almeno un paio di giorni. Spetta a te la prima mossa».

Rhys tornò a sedersi. Mettendo saldamente il piede sopra la pedina kender che aveva scambiato con Nightshade, spinse la pedina sotto la sedia.

Rhys prese Nightshade, che se ne stava rigido e dritto come le altre pedine, e avanzò il kender di una casella. Quindi esitò. Non si ricordava se dovesse muovere di una casella o di due nel suo gambetto di apertura. Nightshade a quanto pareva percepì il suo dilemma, poiché si dimenò leggermente. Rhys lo spinse di un'altra casella in avanti e poi si accasciò di nuovo sulla sedia. Il suo tremare e fremere era stato una recitazione, ma il sudore sulla fronte era reale. Se lo deterse di nuovo con la manica della veste.

Krell spinse una pedina goblin di due caselle sul lato opposto del tabellone.

«Tocca a te, monaco.»

Rhys guardò il tabellone e si sforzò di ricordare le sue lezioni di khas, impartitegli da Nightshade la sera prima. Avevano in mente un piano di gioco, con lo scopo di spingere Nightshade abbastanza vicino ai cavalieri neri perché potesse scoprire quale fosse Ariakan. Nightshade gli aveva spiegato tutte le evenienze: che cosa muovere se Krell muoveva così, che cosa muovere se Krell muoveva colà. Purtroppo Rhys si era rivelato un allievo scarso.

«Devi pensare come un guerriero, Rhys», gli aveva detto Nightshade a un certo punto, esasperato, «non come un pastore!».

«Io sono un pastore», aveva ribattuto Rhys, sorridendo.

«Be', smettila di pensare come un pastore. Non puoi proteggere tutti i pezzi. Devi sacrificarne qualcuno per vincere.»

«Non sono tenuto a vincere», aveva fatto notare Rhys. «Devo restare in gioco abbastanza a lungo perché tu possa portare a termine la tua missione.»

Ciò che nessuno dei due aveva preso in considerazione erano le

ossa spezzate.

Rhys mise la mano su una pedina e guardò Nightshade. Il kender si irrigidì sul posto, scrollò il capo impercettibilmente. Rhys sollevò la mano dal pezzo.

«Ah, monaco!» tuonò Krell, chinandosi in avanti con uno sferragliare di armatura. «Hai toccato il pezzo. Devi muoverlo.»

Nightshade incurvò le spalle. Rhys spostò la pedina. Aveva appena allontanato la mano quando Krell piombò giù. Prendendo un suo pezzo, lo fece scivolare sul tabellone e fece cadere la pedina di Rhys. Krell spostò con aria trionfante la pedina sul suo lato del tavolo.

«Tocca di nuovo a me», disse Krell.

Alzandosi dalla sedia, con gli occhietti rossi che fiammeggiavano per l'aspettativa, il cavaliere della morte afferrò la mano di Rhys.

Rhys rimase senza fiato e rabbrividì al tocco del cavaliere della morte, che gli bruciò la carne con quell'odio al calor bianco che i maledetti morti nutrono per i vivi.

I monaci di Majere sono addestrati a sopportare il dolore senza lamentarsi, sfruttando molte discipline, fra cui quella chiamata Fuoco Gelido. Grazie alla pratica costante e alla meditazione, il monaco è in grado di scacciare completamente i dolori di scarsa rilevanza, che non vengono più avvertiti, e può ridurre il dolore debilitante a un livello tale per cui può continuare ad agire. Il «fuoco» viene ricoperto di ghiaccio, il monaco immagina la brina depositarsi sul dolore, cosicché questo si placa sotto il freddo gelido che intorpidisce la parte del corpo interessata.

Rhys contava sull'uso di questa disciplina per poter vincere il dolore delle ossa spezzate, almeno per un po'. Meditazione e disciplina non furono all'altezza del tocco del cavaliere della morte. Rhys una volta aveva rovesciato una lanterna, versandosi olio fiammeggiante sulle gambe nude. Sulla carne gli si erano formate vesciche e bolle, il dolore era stato tanto intenso che lui quasi era svenuto. Il tocco di Krell fu come olio fiammeggiante versatogli nelle vene. Rhys non poté trattenersi. Urlò di dolore, il corpo gli sobbalzò spasmodicamente nella stretta di Krell.

Stringendo l'indice della mano destra di Rhys, Krell gli impartì una torsione da esperto. L'osso si spezzò all'altezza della nocca. Rhys gemette. Fu pervaso da un'ondata di calore nauseabondo e di vertigine.

Krell lo lasciò andare e tornò lentamente a sedersi.

Rhys si accasciò all'indietro, lottando per non svenire, inspirando profondamente nel modo usato per schiarirsi la mente ed entrare nello stato del Fuoco Gelido. Aveva difficoltà. Il dito spezzato si era scolorito e incominciava a gonfiarsi. La carne dove Krell l'aveva toccata era di un'orribile sfumatura di bianco, come quella di un

cadavere. Rhys si sentiva debole e malfermo. Vedeva i pezzi del khas ondeggiare, la stanza roteare.

«Se ti arrendi adesso, tutto è perduto», si disse, vacillando sull'orlo dell'incoscienza. «Questo comportamento è imperdonabile. Il Maestro sarebbe amaramente deluso. Tutti quegli anni passati sono stati una menzogna?»

Rhys chiuse gli occhi e si rivide sulle colline, seduto sull'erba a osservare le nubi vagare nel cielo, quasi rispecchiando le pecore dalla lana bianca che gironzolavano sul fianco della collina. Lentamente prese a riguadagnare padronanza di sé, il suo spirito trionfava sul corpo ferito.

Accarezzandosi il dito rotto, rivolse nuovamente l'attenzione al tabellone del khas. Le lezioni di Nightshade gli tornarono in mente e lui sollevò la mano (la mano ferita) e fece la mossa.

«Sono impressionato, monaco», disse Krell, guardando Rhys con un'ammirazione riluttante. «Quasi tutti gli uomini perdono i sensi con me e io devo aspettare che rinvengano.»

Rhys a malapena lo udì. Con la prossima mossa avrebbe avanzato Nightshade, ma voleva dire sacrificare un altro pezzo.

Krell fece la sua mossa e rivolse a Rhys un cenno del capo.

Rhys finse di studiare il tabellone, acquietando nel frattempo il proprio spirito, preparandosi ad affrontare il seguito. Mise la mano sul pezzo del khas, guardò Nightshade.

Il kender era impallidito fortemente, per cui adesso era a malapena distinguibile dal resto dei cadaveri di kender rimpiccioliti. Nightshade sapeva quanto Rhys che cosa fosse in arrivo, ma si doveva fare così. Annuì lievemente.

Rhys sollevò il pezzo, lo spostò, lo depose, e dopo appena una lieve esitazione allontanò la mano. Udì Krell ridacchiare di piacere, lo udì rovesciare uno dei suoi pezzi, udì il cavaliere della morte alzarsi ponderosamente in piedi.

La fredda ombra del cavaliere della morte discese su di lui.

Per un orribile minuto Nightshade si convinse che sarebbe svenuto. Aveva udito chiaramente il rumore straziante e improvviso di quel primo osso spezzato, e il gemito di dolore di Rhys, e il kender dal cuore tenero si era accalorato spiacevolmente. Soltanto il pensiero terribile di se stesso (un pezzo del khas) che si accasciasse all'improvviso totalmente privo di sensi sul suo esagono nero (una mossa non reperibile in nessun regolamento) lo mantenne in piedi. Vacillante ma determinato, portò avanti la sua parte della missione.

Nightshade era un kender insolito nel senso che non era amante dell'avventura. I suoi genitori la consideravano una caratteristica deplorevole e cercavano di farlo ragionare, invano. Suo padre

sosteneva tristemente che questa carenza di vero spirito kender derivasse probabilmente dal fatto che Nightshade frequentasse amichevolmente i morti. Certi morti hanno un'analoga visione negativa della vita.

Finora questa avventura aveva fatto molto per confermare l'opinione sfavorevole di Nightshade.

Fin da principio non era stato entusiasta del progetto di Rhys di ridurlo alle dimensioni di un pezzo del khas. In un mondo di gente alta, Nightshade si riteneva già abbastanza basso di statura. Inoltre, non gli piaceva l'idea di dover contare su Zeboim perché in primo luogo lo rimpicciolisse e in secondo luogo lo riportasse alle dimensioni normali. Rhys aveva assicurato Nightshade che avrebbe indotto Zeboim a giurare su qualunque cosa giurino le dee che avrebbe agito come richiesto. Purtroppo la dea aveva inflitto l'incantesimo al kender prima che avessero avuto la possibilità di concludere questo aspetto importante delle trattative. Nightshade si era trovato accanto a Rhys nella cella di prigione della dea e un attimo dopo era finito dentro una puzzolente bisaccia di cuoio, a sudare e a rammentare con uno spasimo che aveva saltato la colazione.

Aveva desiderato uscire da quella bisaccia finché non si era fatto vedere il cavaliere della morte, e poi aveva soltanto desiderato strisciare dentro le cuciture della bisaccia. Riteneva di essere coraggioso quanto ogni kender vivente, ma perfino il suo famoso zio Tas, secondo la leggenda, aveva avuto paura di un cavaliere della morte.

Dopo di che non c'era stato tempo per la paura. Quando Rhys aveva lasciato cadere la bisaccia, Nightshade aveva avuto appena qualche secondo per strisciare fuori dalla bisaccia e rotolare via prima che il cavaliere della morte lo scorgesse. Quindi vi era stata la questione di restare rigido e immobile quando Rhys l'aveva raccolto (il più delicatamente possibile) e l'aveva sistemato sul tabellone del khas. Nella preoccupazione e nell'ansia per tutto questo, non aveva avuto il tempo di essere intimorito dal cavaliere della morte.

Quando quel turbinio di attività si concluse, però, Nightshade poté vedere bene Krell, poiché era costretto a fronteggiare il cavaliere della morte, che era orripilante proprio come se lo era immaginato il kender.

Nightshade si domandò se qualcuno l'avrebbe notato se avesse chiuso gli occhi. Un'occhiata di nascosto gli indicò che tutti gli altri kender sul tabellone avevano gli occhi spalancati.

«Naturalmente, sono cadaveri: bastardi fortunati», gorgogliò Nightshade.

Krell non sembrava un grande osservatore, ma avrebbe potuto notarlo. Nightshade era costretto a fissare dritto il cavaliere della

morte; forse non sarebbe stato in grado di sopportare quella vista orrenda ma all'improvviso intravide lo spirito di Krell. Krell era grosso e orribile e terrificante. Il suo spirito invece era piccolo e orribile e codardo. Nel mondo degli spiriti, Nightshade avrebbe potuto aggredire Krell, gettarlo a terra e sederglisi sulla testa. Questa consapevolezza lo fece sentire immensamente meglio, e lui incominciava a pensare che forse sarebbero potuti uscire vivi da tutto questo (una cosa che non aveva realmente previsto) quando Krell spezzò il primo dito di Rhys, e Nightshade quasi crollò.

«Prima porti a termine la tua parte della missione», si disse Nightshade per impedirsi di perdere i sensi, «prima tu e Rhys potete andarvene da qui».

Nightshade deglutì, sbatté gli occhi per scacciare le lacrime e procedette con quello che era stato mandato qui a fare: scoprire quale pezzo del khas racchiudesse lo spirito di Lord Ariakan».

Quando aveva sentito dire che tutti i pezzi del khas erano cadaveri rimpiccioliti, Nightshade si era preoccupato di trovarsi in mezzo a una miriade di spiriti dei morti. Fortunatamente gli spiriti dei morti se n'erano andati da tempo, lasciando lì i loro corpi tormentati. Nightshade percepì la presenza di un solo spirito, ma quello spirito era irato abbastanza per venti.

In condizioni normali Nightshade avrebbe potuto sfruttare simili forti emozioni che sentiva risuonare da parte dello spirito per stabilire quale pezzo del khas fosse quello giusto. Purtroppo la collera che si riversava sul tabellone del khas era tanto intensa che rendeva impossibile distinguere i pezzi. La collera e il feroce desiderio di vendetta erano dappertutto e sarebbero potuti provenire da qualunque pezzo.

Zeboim aveva insistito nell'affermare che suo figlio era intrappolato in uno dei due cavalieri neri, ciascuno in groppa a un drago azzurro, poiché così le aveva detto Krell. Nightshade lo considerava probabile, ma non poteva scartare la possibilità che Krell avesse mentito. Guardò oltre le teste dei goblin disposti di fronte a lui e sbirciò al di là del cadavere di un mago dalla veste nera per osservare bene i due cavalieri e vedere se notasse in loro qualcosa che lo aiutasse a decidere.

Sperava che uno potesse fremere di indignazione o emettere uno sbuffo malefico o punzecchiare un altro pezzo con la lancia...

Niente. I cavalieri restavano rigidi e immobili come, be', cadaveri.

C'era un unico modo per scoprirlo. Lui si sarebbe palesato allo spirito e lo avrebbe pregato di rivelarsi.

Nightshade generalmente parlava agli spiriti con un tono di voce normale; a loro di solito piaceva così, li faceva sentire a proprio agio. Parlare ad alta voce qui non era possibile. Anche se Krell non

sembrava troppo intelligente, perfino lui si sarebbe insospettito di un pezzo del khas parlante. Nightshade poteva, se necessario, parlare agli spiriti al loro livello con una voce affine alla loro, una cosa che talvolta doveva fare con spiriti molto timidi.

Purtroppo, essendo a sua volta un morto vivente, Krell si trovava su entrambi i piani di esistenza (quello mortale e quello spirituale) e avrebbe potuto udire il kender. Nightshade decise di correre il rischio. Non poteva lasciare che Rhys subisse altre torture.

Nightshade guardò intensamente Krell e il suo spirito. Il cavaliere della morte sembrava totalmente immerso nella partita e nella tortura di Rhys. Krell pareva ben saldo sul piano mortale, al pari del suo spirito piccolo e orribile.

«Scusatemi», chiamò Nightshade con un sussurro educato, cercando di guardare entrambi i cavalieri più Krell, «sto cercando Lord Ariakan. Potete farvi riconoscere, per favore?».

Attese con ansia, ma nessuno rispose al suo richiamo. L'onda impetuosa di furia non si placò, tuttavia. Ariakan era lì, il kender ne era sicuro.

Nightshade veniva ignorato.

Con la coda dell'occhio Nightshade vide la mano ferita di Rhys librarsi sopra il tabellone del khas. Nightshade alzò timoroso lo sguardo per vedere che cosa stesse per fare Rhys. Avevano messo a punto diverse strategie con l'obiettivo di far avanzare Nightshade sul tabellone verso i cavalieri. Il kender si tese nel vedere le dita abbassarsi ed emise un breve sospiro di sollievo quando Rhys eseguì la mossa giusta. Nightshade sospirò di nuovo, in maniera più profonda e addolorata. Con questa mossa Rhys avrebbe sacrificato un pezzo. Krell gli avrebbe spezzato un altro osso. Nightshade si risolse a farsi più deciso.

«Lord Ariakan...» cominciò a dire a voce più alta, assumendo un tono più spiccio.

«Zitto», gli ingiunse una voce, fredda e sepolcrale.

«Oh, siete lì!» Nightshade si concentrò sul cavaliere nero collocato sul suo lato del tabellone. «Sono contento di avervi trovato. Siamo venuti a salvarvi. Io e il mio amico.» Non poteva girarsi, ma roteò gli occhi e fece un piccolissimo gesto col capo verso Rhys.

La furia si ridusse parzialmente. Nightshade adesso aveva attirato in pieno l'attenzione dello spirito.

«Un kender e un monaco di Majere qui per salvarmi da Chemosh?» Ariakan emise una risata amara. «Improbabile.»

«Io sono un kender. Lo ammetto. Ma Rhys non è più un monaco di Majere. Be', lo è, ma non lo è, se capite quello che voglio dire, mio signore, ma probabilmente no, perché non lo capisco bene neanch'io. E non è stata una nostra idea venire qui. Ci ha mandati vostra madre.»

«Mia madre!» Ariakan sbuffò. «Adesso tutto ha un senso.»

«Credo che stia cercando di esservi d'aiuto», accennò Nightshade.

Ariakan sbuffò di nuovo.

Dietro le spalle Nightshade udì spezzarsi un altro osso. Rhys gemette e poi rimase in silenzio, tanto in silenzio che per un attimo Nightshade temette che l'amico avesse perso i sensi. Quindi udì un respiro aspro e vide la mano di Rhys spostarsi sul tabellone.

Dalla carne gli spuntava un osso dai margini frammentati. Il sangue schizzò sul tabellone del khas. Il kender deglutì, il cuore gli si contorse per la sofferenza dell'amico.

«Adesso che sapete che siamo qui per salvarvi, mio signore», proseguì Nightshade, affrettando disperatamente le cose, «ecco il nostro piano...».

«State sprecando tempo. Io non vengo via di qui», ribatté ferocemente Ariakan, «finché non strappo via il fegato a mani nude a questo traditore e non glielo faccio mangiare a pezzetti».

«Lui non ha un fegato», disse irritato Nightshade. «Non più. E vorrei solo dire che è questo genere di atteggiamento negativo ad avervi tenuto in prigione per tutti questi anni. Ora, ecco il piano. Rhys vi catturerà» (Nightshade lo affermò con sicurezza, anche se nutriva dei dubbi in proposito) «e vi sposterà sul suo lato del tabellone. Io distrarrò Krell. Rhys vi metterà in tasca e noi fuggiremo e vi riporteremo sano e salvo alla dea vostra madre. Tutto quello che dovete fare voi è...».

«Io non voglio essere salvato», ribadì Ariakan. «Se ci provate, scatenerò un inferno. Nemmeno Krell potrà mancare di notarlo. Ho paura che abbiate sprecato il vostro tempo. E la vostra vita.»

«Decisamente ha preso da sua madre», mormorò Nightshade. «Povero Rhys», soggiunse, sobbalzando nell'udire l'amico trattenere il fiato. «Non può sopportarne molte di più. Oh, no! Eccolo che sta per muovere il pezzo sbagliato!»

Nightshade ebbe uno scatto violento col capo e roteò gli occhi e fortunatamente Rhys colse il suggerimento. La sua mano (adesso usava la sinistra) si spostò dalla regina a una torre. Nightshade emise un sospiro profondo e diede un'occhiata a Krell.

«Questa dovrebbe dargli da pensare», disse il kender con soddisfazione.

Il cavaliere della morte rimase impressionato dalla mossa. Krell si chinò sul tabellone, fece per muovere un pezzo, ci ripensò. Tamburellando con le dita guantate sul bracciolo di legno scolpito della sedia, si appoggiò all'indietro e fissò il tabellone.

Nightshade diede un'occhiata di nascosto a Rhys. Il monaco era pallidissimo, aveva il viso ricoperto da una patina di sudore. Sedeva con la mano destra avvolta nella sinistra. Aveva le vesti chiazzate di

sangue. Non emetteva suoni, non gemeva, anche se il dolore doveva essere lancinante. Ogni tanto Nightshade udiva quell'inspirare lieve e rapido.

I kender sono per natura bonari, disposti a scordarsi il passato, a vivere e lasciar vivere, a porgere l'altra guancia, a non giudicare un libro dalla copertina e a non piangere sul latte versato. Ma qualche volta si incattiviscono. E chiunque su Krynn potrà confermare che non vi è nulla al mondo di più pericoloso di un kender che abbia perso le staffe.

«Eccoci qui», disse fra sé Nightshade, «a rischiare la vita per salvare questo cavaliere, solo per scoprire che questo somaro rivestito d'acciaio si rifiuta di essere salvato. Be'», affermò arcignamente, «lo vedremo!».

Non era necessario «prendere a prestito» niente alla maniera dei kender. Nessun abile gioco di prestigio, nessuna manovra astuta. Soltanto un rozzo arraffa-arraffa. Nightshade non aveva modo di avvertire Rhys del cambiamento di piano. Poteva solo sperare che il suo compagno seguisse il suggerimento, che, dopo tutto, sarebbe stato estremamente evidente.

Krell allungò la mano guantata per eseguire la mossa. Come Nightshade aveva previsto, il cavaliere della morte stava per prendere in mano il cavaliere nero. Stava per muovere Lord Ariakan.

Nightshade abbassò la testa come aveva visto fare a un toro a una fiera e attaccò.

10

Qualcosa in Rhys era consapevole del tabellone del khas e dei pezzi su di esso e di ciò che avveniva nella partita. Qualcos'altro in lui no. Questo qualcos'altro si trovava sul fianco della collina, coi piedi nudi freschi nell'erba verde spruzzata di rugiada, il sole caldo sulle spalle. Rhys trovava però sempre più difficile rimanere sulla collina.

Acute fitte di dolore gli scombussolavano lo stato meditativo. Ogni volta che Krell posava su Rhys la mano fredda e disincarnata, quel tocco orribile gli prosciugava ulteriormente le forze e la volontà.

Secondo il loro piano, doveva andare avanti ancora per diverse mosse. Avrebbe dovuto perdere altri pezzi.

Fuori era calata la notte. Attraverso la finestra Rhys vedeva il tremolio dei fulmini all'orizzonte; Zeboim attendeva notizie con impazienza.

Dentro non ardeva nessun fuoco, non era accesa nessuna candela. Il tabellone era illuminato dal bagliore rosso degli occhi di Krell. Rhys cercava di concentrarsi... ma trovava impossibile trarre un senso da una partita che non aveva mai avuto senso. Cercando di ricordare quale pezzo dovesse muovere, si allarmò nel vedere gli esagoni neri sollevarsi dal tabellone e librarsi a cinque centimetri buoni dalla superficie. Rhys sbatté gli occhi e inspirò profondamente, e gli esagoni neri ritornarono nella posizione normale.

Krell tamburellava con le dita sulla sedia. Si chinò in avanti, allungando la mano verso uno dei cavalieri neri. Quando Nightshade si mise all'improvviso a correre, Rhys temette che gli occhi lo stessero di nuovo ingannando. Fissò quel pezzo del khas, intimandogli di ritornare normale.

Krell emise un grugnito stupefatto e Rhys si rese conto che non aveva visioni. Nightshade aveva preso in mano la partita. La pedina stava muovendo da sola.

Scansando di qua e di là i pezzi del khas, Nightshade attraversò difilato il tabellone e si lanciò dritto contro il cavaliere nero. Il kender avvolse entrambe le braccia attorno alle gambe del drago azzurro e continuò a correre.

Pedina e cavaliere ruzzolarono fuori del tabellone.

«Ehi», rimproverò Krell con severità. «Questo è contro le regole.»

Rhys non vedeva i due pezzi del khas, ma li udì atterrare sul pavimento, uno con un rumore di ferraglia e l'altro con un urlo.

Krell emise un cupo rombo di collera. I suoi occhi rossi puntarono su Rhys.

Afferrando il bastone e reggendolo con entrambe le mani, Rhys si alzò dalla sedia e spinse il bastone con tutte le sue forze al centro

dell'elmo del cavaliere della morte, colpendo Krell in mezzo agli occhi infuocati.

Rhys sperava che quel colpo di punta nel pesante elmo d'acciaio distraesse il cavaliere della morte, lo rallentasse abbastanza da permettergli di trovare Nightshade e Lord Ariakan. Rhys non prevedeva di causare alcun danno a Krell.

Ma il bastone era sacro, benedetto da Majere, ultimo dono del dio alla sua pecorella smarrita.

Agendo di propria iniziativa, il bastone volò via dalle mani di Rhys. Sotto il suo sguardo sbalordito, il bastone cambiò forma, diventando un'enorme mantide, l'insetto sacro al dio Majere.

La mantide era alta tre metri, con gli occhi tondeggianti e il corpo verde corazzato, e sei enormi zampe verdi. La gigantesca mantide religiosa afferrò con le zampe anteriori provviste di aculei la testa del cavaliere della morte. Le mandibole si serrarono sullo spirito rannicchiato di Krell e l'insetto prese a mangiarselo, con le mascelle del dio che laceravano l'armatura per raggiungere l'anima maledetta sottostante.

Stretto nella presa del gigantesco insetto, Krell urlò di orrore, mentre il suo cuore di codardo avvizziva.

Rhys sussurrò una rapida preghiera di ringraziamento al dio e si inginocchiò velocemente per recuperare il pezzo del khas e il kender. Li trovò con una certa facilità, poiché Nightshade stava saltellando su e giù e si sbracciava e strillava. Rhys raccolse Nightshade.

«Lui non vuole essere salvato!» gridò il kender.

Rhys infilò Nightshade nella bisaccia di cuoio, quindi raccolse il cavaliere nero del khas. Il peltro era incandescente al tatto, come fosse appena uscito dalla fusione nel fuoco.

Rhys guardò Krell, che lottava a corpo a corpo col dio, e immaginò che l'anima assetata di vendetta di Ariakan sarebbe rimasta legata a questo mondo ancora per molto tempo a venire.

A Zeboim interessava lo spirito di suo figlio. Rhys depositò il pezzo del khas nella bisaccia, sobbalzando all'urlo del kender quando Nightshade venne a contatto col metallo infuocato. Rhys non aveva tempo di aiutarlo. Krell incominciava a riprendersi dal primo orripilante colpo dell'attacco della mantide e adesso combatteva, colpendo forte con i pugni il corpo verde dell'insetto, scalciandolo selvaggiamente, cercando di scagliarselo via di dosso. Rhys doveva portare a termine la fuga mentre Krell e la mantide stavano ancora combattendo. Rhys sperava che la mantide annientasse Krell, ma non osò restare lì per vedere l'esito finale.

Si girò per scappare. Aveva compiuto appena pochi passi quando si rese conto che non sarebbe riuscito ad andare lontano. Era troppo debole.

Ansimante, in preda a nausee e capogiri, uscì barcollando nella notte. Le gambe gli tremavano, i piedi incespicavano sull'acciottolato irregolare e lui inciampò su una pietra spezzata. Era tanto debole che non riuscì a recuperare l'equilibrio. Cadde in avanti finendo a quattro zampe. Cercò di riprendere a correre. Tutto quello che riusciva a fare era ansimare. Stava male. Era esausto. Era finito. Gli mancava la forza di correre, e dietro di lui udiva dei passi pesanti e Krell che ruggiva di collera.

Rhys alzò lo sguardo verso il cielo stellato.

«Zeboim», gridò, col fiato corto. «Vostro figlio è al sicuro in mio possesso. Tocca a voi adesso.»

Il mare si agitò. Nubi grigie, ammassate all'orizzonte, attendevano l'ordine di attaccare. Anche Rhys attendeva, fiducioso che da un momento all'altro la dea li avrebbe trasportati via da quell'isola.

Un unico fulmine saettò dal cielo fino a terra. Colpendo la sommità della torre, il fulmine fece saltare via un grosso pezzo di pietra. Rimbombò un tuono, distante in lontananza. Rhys era in piedi nel cortile, con il kender e il pezzo del khas nella bisaccia.

I pesanti stivali del cavaliere della morte si avvicinavano rimbombando.

L'orripilante attacco della mantide aveva fatto impazzire di paura Krell. Nessun mortale poteva infliggere dolore a un cavaliere della morte, ma un dio sì, e Krell conobbe la sofferenza e il terrore quando le mandibole dell'insetto gli masticarono l'anima, mentre quegli orribili occhi tondeggianti riflettevano il nulla dell'esistenza maledetta del cavaliere della morte.

Krell aveva sempre detestato gli insetti.

In preda al panico, riuscì a portare a segno alcuni pugni e questi furono sufficienti per staccarsela di dosso. Krell strappò via la spada dal fodero e conficcò la lama nel corpo dell'insetto. Zampillò fuori sangue verde. Le mascelle della mantide scattarono orribilmente. I suoi artigli aculeati sferzarono Krell.

Krell portò furiosi colpi di taglio contro la mantide, colpendola ripetutamente. Sferrava colpi alla cieca, agitando il braccio, senza capire che cosa stesse colpendo, desiderando soltanto quell'insetto morto, morto, morto. Gli ci vollero alcuni istanti per rendersi conto che sferzava l'aria.

Krell si fermò, si guardò attorno timoroso.

La mantide non c'era più. Il bastone del monaco era lì, disteso a terra. Krell sollevò il piede, pronto a calpestare il bastone e a ridurlo in frammenti. Rimase col piede sospeso in aria. E se toccandolo avesse fatto ritornare l'insetto? Lentamente Krell abbassò il piede a terra e si allontanò. Tenendosi il più lontano possibile dal bastone, gli girò con

cautela attorno.

Krell sbirciò sotto il tavolo. Il pezzo del cavaliere non c'era, e nemmeno il kender.

Krell guardò il tabellone. L'altro cavaliere era ancora lì, fermo sul suo esagono. Lo raccolse, lo osservò speranzoso, poi lo scagliò via con un'amara imprecazione.

Poiché durante il furto il cavaliere della morte aveva avuto la visuale bloccata dalla gigantesca mantide che cercava di mangiargli la testa, Krell non aveva realmente visto Rhys scappare via col pezzo del khas. Ma il cavaliere della morte non ebbe alcuna difficoltà a immaginare che cosa fosse successo. Si mise all'inseguimento del monaco, spronato dalla terribile consapevolezza di ciò che gli avrebbe fatto Chemosh se avesse perduto Ariakan.

Krell si precipitò fuori nel cortile. Vide Rhys a una certa distanza più avanti, che correva a perdifiato. Vide anche le nubi temporalesche, grigie e minacciose, radunarsi in alto. Un fulmine colpì una delle torri. Il fulmine successivo, Krell aveva questa sensazione, sarebbe stato mirato contro di lui.

«Giù le mani da me, Zeboim!» urlò Krell, con una finzione disperata. «Il vostro monaco ha rubato il pezzo sbagliato del khas. Vostro figlio è ancora in mio possesso. Se farete qualcosa per aiutare questo ladro a fuggire, Chemosh fonderà il vostro bel ragazzo di peltro e gli martellerà l'anima fino all'oblio!»

I fulmini balenarono di nube in nube; il tuono emise un ringhio cupo e minaccioso. Si alzò il vento, i cieli si fecero scuri e ancora più scuri. Cadde qualche goccia di pioggia, assieme a un paio di chicchi di grandine.

E finì lì.

Krell ridacchiò e, strofinandosi le mani, inseguì il monaco.

Rhys udì l'urlo di Krell e si sentì mancare il cuore.

«Zeboim!» gridò con impazienza Rhys. «Sta mentendo. Ho io vostro figlio! Portateci via di qui!»

Balenò un fulmine. Il rombo del tuono era soffocato. Le nubi che roteavano in alto erano confuse, incerte. Il cavaliere della morte attraversava di corsa la piazza d'armi. Con i pugni serrati, gli occhi rossi infuocati, Krell avanzava, infiammato d'ira. Quando avesse preso Rhys, gli avrebbe fatto ben di più che spezzargli qualche dito.

«Maestà», pregò Rhys, «abbiamo rischiato la vita per voi. Adesso è ora che voi rischiate qualcosa per noi».

La pioggia scendeva con piccoli tonfi discontinui tutto attorno a lui. Il vento sospirò e rinunciò. Le nubi presero a ritirarsi.

«Molto bene, maestà», disse Rhys. Si strappò via dalla cintola la bisaccia. «Perdonatemi per quello che sto per fare, ma non mi lasciate

altra scelta.»

Afferrando la bisaccia con la mano buona, Rhys si guardò attorno, orientandosi, valutando le distanze. Questa sarebbe stata la sua ultima mossa, avrebbe consumato tutte le forze che gli rimanevano. Si lanciò nel suo scatto finale.

I cieli si aprirono. La pioggia cadde pesante, martellandolo. Rhys ignorò l'avvertimento della dea. Poteva dare in escandescenze, esplodere e minacciare quanto voleva. Non avrebbe osato fargli niente di drastico, perché lui poteva davvero avere in proprio possesso suo figlio.

Zeboim provò a farlo incespicare. Rhys si tirò su e riprese a correre. La dea gli scagliò chicchi di grandine in faccia. Lui tirò su il braccio per proteggersi gli occhi e proseguì.

Krell gli andava dietro a passi pesanti. I passi del cavaliere della morte facevano tremare il terreno.

Rhys scivolava e incespicava, le forze gli venivano meno. Non aveva molta strada da percorrere, però. La piazza d'armi terminava su un'accozzaglia di rocce, e al di là vi era il mare.

Krell vide il pericolo e accelerò il passo.

«Fermatelo, Zeboim», gridò irosamente Krell. «Altrimenti ve ne pentirete!»

Rhys si infilò nel pettorale della veste la bisaccia contenente il kender e il pezzo del khas e si arrampicò sulle rocce frastagliate che erano bagnate e scivolose per la pioggia. Scivolò, dovette usare entrambe le mani per rimanere in equilibrio, e singhiozzò per il dolore provocato dalle dita spezzate.

Udiva dietro di sé il respiro sibilante di Krell e ne percepiva la furia. Rhys continuò ad avanzare.

Le sue forze erano ormai esaurite quando raggiunse il margine dell'isola. A quel punto non ne aveva più bisogno, comunque. Aveva soltanto un ultimo passo da compiere e questo non gli avrebbe richiesto molta energia.

Rhys guardò giù. Si trovava in cima a un dirupo scosceso. Sotto di lui, molto più sotto di lui, il mare si sollevava e si gonfiava e si schiantava sulla parete rocciosa. L'ira e la paura della dea illuminavano la notte fino a renderla chiara quanto il giorno. Rhys notò piccoli dettagli: la spuma turbinante, la distesa verde di alghe trascinata via da uno scoglio luccicante, a galleggiare sulla superficie come i capelli di un annegato.

Rhys guardò lontano oltre il mare verso l'orizzonte, avvolto nella foschia e nella pioggia battente.

Krell aveva raggiunto le rocce e le risaliva annaspando, imprecando e maledicendo e agitando la spada.

Muovendosi attentamente in modo da non scivolare, Rhys si

arrampicò su una sporgenza che si protendeva sul mare. Rimase sospeso, con l'animo calmo.

«Tieni duro, Nightshade», disse Rhys. «Sarà un po' burrascoso.»

«Rhys!» piagnucolò il kender, terrorizzato. «Che stai facendo? Non vedo niente!»

«Meglio così.»

Rhys sollevò il viso verso il cielo.

«Zeboim, siamo nelle vostre mani.»

Stava in piedi come sulla verde collina, con le pecore distribuite su di essa in un ammasso bianco, Atta in posizione al suo fianco, a guardarlo in faccia, dimenando la coda, in impaziente attesa del comando.

«Atta, via», disse Rhys, e saltò.

11

La notte filtrava dalle profondità del Mare di Sangue, diffondendosi a macchia d'inchiostro nell'acqua, spingendosi delicatamente verso la superficie. Mina alzò lo sguardo, osservando l'ultimo vestigio della tremolante luce solare luccicare sulla superficie dell'acqua. Quindi la luce scomparve, e Mina rimase nell'oscurità assoluta.

Durante le ore che avevano trascorso in attesa, osservando la torre nel Mare di Sangue, Mina e Chemosh non avevano visto nessuno entrarvi, nessuno uscirvi. Le creature marine passavano accanto alle pareti di cristallo con la stessa indifferenza con cui passavano accanto alla barriera corallina o allo scafo di una nave naufragata adagiata sul fondo del mare. I pesci sfioravano le pareti, percorrendo in su e in giù la superficie liscia, trovando da mangiare o affascinati dal loro stesso riflesso. Nessuno sembrava avere paura della Torre, anche se Mina notò che le creature marine evitavano quello strano cerchietto in oro giallo-rosso e argento sulla sommità. Nessuno si avvicinava al buco nero centrale.

All'arrivo della notte sotto le onde, Chemosh rimase a guardare per vedere se nella Torre comparissero delle luci.

«Nella Torre di Istar vi erano finestre», rammentò, «anche se di giorno non si vedevano. Non si vedeva altro che le pareti di cristallo lisce e perpendicolari. Quando calava la notte, però, i maghi nelle loro stanze accendevano le lampade. La Torre luccicava di puntini di fuoco. La gente di Istar diceva che i maghi avevano catturato le stelle e le avevano portate in città a loro regale gloria».

«La Torre deve essere deserta, mio signore», suggerì Mina. Annaspò nel buio cercando la mano di lui, lieta di percepire il suo contatto, di udire il suono della voce di Chemosh. L'oscurità era assoluta al punto che Mina incominciava a dubitare della propria realtà. Doveva sapere che il dio era con lei. «Non sembra esservi nulla di sinistro. I pesci ci vanno proprio vicino.»

«I pesci non sono noti per la loro intelligenza, qualunque cosa in contrario dica Habbakuk. Comunque, come dici tu, non abbiamo visto nessuno avvicinarsi a questo luogo. Andiamo a indagare.» Svincolò la mano dalla stretta di Mina e si allontanò.

«Mio signore», chiamò Mina, allungando la mano verso di lui. «I miei occhi di mortale sono ciechi in questo buio. Non vi vedo. Non vedo neanche me stessa! Più di preciso, non vedo dove sto andando. Potete in qualche modo rischiararmi il cammino?»

«Chi vede può anche essere visto», disse Chemosh. «Io preferisco rimanere avvolto nell'oscurità.»

«Allora dovete guidarmi, mio signore, come il cane guida un mendicante cieco.»

Chemosh la prese per mano e la trainò rapidamente nell'acqua, senza alcuna differenza tra questa e l'aria. L'acqua scorreva oltrepassando Mina, fluendole sul corpo. A un certo punto, dei tentacoli le sfiorarono il braccio e lei si ritrasse di scatto. La creatura provvista di tentacoli non la inseguì. Forse Mina aveva un cattivo sapore. Se Chemosh notò la creatura, non le prestò attenzione. Continuò ad avanzare, ansioso e impaziente.

Mentre si avvicinavano alla Torre, Mina si rese conto che le pareti brillavano di una debole fosforescenza, di colore azzurro-verdastro. Quella luce misteriosa ricopriva le pareti di cristallo, conferendo alla Torre un'aria spettrale.

«Aspettami qui», disse Chemosh, lasciando andare la mano di Mina.

Mina galleggiò nel buio, osservò il dio avvicinarsi alla Torre. Chemosh passò le mani sulla superficie liscia delle pareti e scrutò attraverso quei muri di cristallo, cercando di vedere dentro.

Il cristallo rifletteva verso di lui la sua stessa immagine.

Chemosh allungò il collo. Guardò in su e in giù e tutto attorno. Scrollò il capo, profondamente perplesso.

«Non ci sono finestre», disse a Mina. «Né porte. Nessun modo per entrare, che io veda, eppure deve esserci. L'ingresso è nascosto, ecco tutto.»

Si spostò lungo le pareti, cercando con le mani oltre che con gli occhi. Mina vedeva la silhouette di Chemosh, nera contro il bagliore fosforescente verde. Lo seguì con lo sguardo fintanto che poté, poi lui scomparve, superando un angolo dell'edificio.

Mina rimase sola, completamente sola, come si trovasse sull'orlo del Caos.

Era arsa dalla sete e affamata. La fame poteva sopportarla; era rimasta senza mangiare durante molte lunghe marce con il suo esercito. La sete era un'altra questione. Si domandò come potesse avere sete, se aveva la bocca piena d'acqua, anche se l'acqua sapeva di sale e il sale le accresceva la sete. Non sapeva quanto a lungo sarebbe potuta sopravvivere senza bere, prima che il bisogno di acqua diventasse critico e lei dovesse confessare a Chemosh di non essere più in grado di proseguire. Avrebbe dovuto rammentargli ancora una volta che lei era una mortale.

Chemosh ritornò all'improvviso, stagliandosi imponente nel buio.

«Certo, erano passati molti secoli da quando avevo visto l'ultima volta questa Torre, eppure qualcosa non mi quadrava. Ho capito che cosa non va. Almeno un terzo della Torre rimane sepolto sotto il fondo marino. Lì vi è presumibilmente anche l'ingresso. Ai vecchi tempi,

conduceva dentro la Torre un'unica porta e adesso quella porta è sepolta nella sabbia. Io non riesco a trovare altro modo...»

Chemosh si interruppe, con lo sguardo fisso. «Le vedi?»

«Le vedo, mio signore», rispose Mina, «ma non sono sicura di crederci».

In profondità dentro la Torre si accesero le luci. Prima una. Poi un'altra. Piccoli globi di luce biancoazzurra comparvero su piani diversi della Torre: alcuni molto più in alto di loro, presso la sommità; altri giù in basso. Alcune luci parevano risplendere dalle profondità dell'interno della Torre, altre più vicino alle pareti di cristallo.

«Sono come me le ricordavo», disse Chemosh. «Stelle tenute prigioniere.»

Le luci erano come stelle, fredde e dai margini aguzzi. Non illuminavano niente, non emettevano calore, né splendore. Mina ne osservò attentamente una. «Come se qualcuno o qualcosa ci fosse passato davanti.»

«Dove? Quale luce?»

«Lassù, circa due piani. Mio signore», soggiunse Mina, «voi potete entrare nella Torre. Voi siete un dio. Queste pareti, non importa se massicce o illusorie, non possono fermarvi».

«Sì», rispose lui, «ma tu no».

«Voi dovete entrare, mio signore», lo spronò Mina. «Io vi aspetterò fuori. Quando troverete un ingresso, verrete a prendermi.»

«Non mi piace lasciarti sola», disse Chemosh, eppure era tentato.

«Vi chiamerò se avrò bisogno di voi.»

«E io verrò, anche se sarò all'estremità dell'universo. Aspettami qui. Non ci metterò molto.»

Nuotò verso la parete di cristallo, nuotò attraverso la parete di cristallo. Il buio, caldo e soffocante, opprimeva Mina.

Mina continuava a osservare le luci simili a stelle, concentrandosi su di esse e non sulla propria sete, che si faceva acuta. Contò otto luci sparse per tutta la torre, e non ce n'erano due sullo stesso piano, se vi erano piani. Nessuna di esse era intermittente, tutte risplendevano di continuo.

Sentì la mancanza di Chemosh, della sua voce. Il silenzio era denso e pesante quanto il buio. All'improvviso, piuttosto vicino a lei, si illuminò una nona luce.

Questa luce era diversa dalle altre. Era di colore giallo e pareva più calda, più luminosa.

«Posso restare qui, senza pensare a niente a parte il silenzio insopportabile e il sapore dell'acqua fresca sulla lingua, oppure posso andare a scoprire la fonte di questa luce.»

Mina si spinse attraverso l'acqua, un po' nuotando, un po' strisciando, muovendosi lentamente e furtivamente verso la strana

luce.

Nell'avvicinarsi vide che non era un unico punto di luce, come lei aveva inizialmente supposto, ma molteplici luci, come un gruppo di candele. Mina si rese conto che le luci parevano diverse, più calde, più luminose, perché erano al di fuori delle pareti. Vedeva la luce rispecchiarsi sulla superficie di cristallo. Si avvicinò, curiosa.

Le luci erano sospese in acqua, come legate assieme, simili a piccole lanterne appese a una corda. Le luci erano allineate a formare una fila, frastagliata e irregolare, che si agitava e andava alla deriva e ondeggiava delicatamente con le correnti sottomarine.

«Strano», si disse Mina. «Sembra una specie di rete...»

In quel momento il pericolo le balenò davanti. Cercò di fuggire, ma il movimento sott'acqua era dolorosamente lento e pigro. Le luci presero a ruotare rapidamente, abbagliandola, cosicché Mina rimase accecata e confusa. Una rete di pesanti funi schizzò fuori dal centro delle luci roteanti e, prima che Mina potesse sfuggire, le si depositò sopra.

Mina lottò disperatamente per liberarsi delle falde avvolgenti di funi pesanti che le ricadevano sulla testa e sulle spalle, le avvolgevano le braccia e le mani e le sferzavano le gambe. Cercò di sollevare le falde della rete, di spingerle di lato, di scagliarle via, ma le luci erano tanto intense che lei non vedeva che cosa stesse facendo.

La rete si strinse attorno a lei, sempre più stretta, finché Mina rimase con le braccia serrate contro il petto, i piedi e le gambe avviluppati, per cui non poteva muoversi.

Mina vedeva e sentiva la rete venire trascinata nell'acqua con lei dentro, spostandosi rapidamente verso la parete di cristallo. La rete non si fermò quando raggiunse la parete e sembrò che Mina dovesse schiantarsi contro il cristallo. Chiuse gli occhi e si preparò a quell'impatto devastante.

Una sensazione di freddo intorpidente, come se lei fosse caduta in acqua freddissima, fu tutto ciò che avvenne. Ansimando per lo spavento, Mina aprì gli occhi e vide che era passata attraverso una sorta di oblò che si era aperto ruotando per farla entrare e adesso le si chiudeva a spirale dietro le spalle.

Il movimento della rete cessò. Mina rimase sospesa nell'acqua. Ancora impigliata nella rete, non riusciva facilmente a girare la testa e aveva soltanto una visuale limitata dell'ambiente circostante. Da quanto vedeva, si trovava in qualche sorta di stanzetta ben illuminata e piena di acqua marina.

Attraverso una lastra di cristallo due volti la scrutavano.

«Pescatori», si rese conto all'improvviso Mina, rammentando come i pescatori dell'isola di Schallsea utilizzassero di notte le luci per attirare i pesci verso le loro reti. «E io sono la loro preda.»

Non poté guardare bene coloro che l'avevano catturata, poiché la rete prese a ruotare e lei li stava perdendo di vista. I due, a quanto pareva, erano sconvolti nel vedere Mina quanto lei lo era di vedere loro. Presero a parlare fra loro; Mina riusciva a vedere le loro bocche muoversi, ma non udiva che cosa dicessero.

Fu allora che notò la superficie sopra la sua testa increspersi, come se nella stanza venisse insufflata dell'aria. Alzando lo sguardo, vide che il livello dell'acqua incominciava a calare. I pescatori stavano pompando l'acqua fuori dalla stanza, sostituendola con aria.

L'acqua sarà per te come aria... l'aria sarà come acqua.

Mina rammentò l'avvertimento di Chemosh riguardo all'incantesimo a cui l'aveva assoggettata, un avvertimento che in quel momento lei non aveva preso molto sul serio, poiché non aveva immaginato che loro due si sarebbero separati.

Il livello dell'acqua calava rapidamente.

Mina spinse la rete con le mani e scalciò con i piedi, cercando freneticamente di liberarsi. I suoi sforzi erano inutili, facevano soltanto ruotare rapidamente la rete.

Cercò di attirare l'attenzione sulla sua situazione incresciosa, facendo del suo meglio per scrollare il capo, indicando verso l'alto.

I volti dietro la finestra osservavano con avido interesse i suoi sforzi. O non capivano o non gliene importava.

Mina non aveva dimenticato l'esortazione di Chemosh a chiamarlo se si fosse trovata nei guai. Era rimasta troppo sbalordita per farlo quando era rimasta impigliata nella rete, e poi era stata troppo impegnata nel cercare di liberarsi. Dopo di che era stata troppo orgogliosa. Chemosh le rammentava in continuazione che lei era debole come sono deboli tutti i mortali. Mina voleva dimostrargli ciò che valeva, così come gliel'aveva dimostrato sul Bastione della Tempesta. Il buon senso le imponeva adesso di chiedergli aiuto.

Mina non voleva però gridare il suo nome in preda al panico. Anche se fosse morta in questo momento, il suo orgoglio non le consentiva di supplicare il dio.

«Chemosh», disse a bassa voce Mina, fra sé, al ricordo degli occhi scuri e del tocco ardente di lui. «Chemosh, sono in difficoltà. Gli abitanti di questa Torre mi hanno catturata con una sorta di rete.»

Con la sommità della testa emerse alla superficie dell'acqua. Mina sentiva l'aria sul cuoio capelluto. Presto sarebbe stata esposta all'aria.

«Chemosh», pregò rapidamente, mentre il livello dell'acqua continuava a calare, «se non venite da me subito, io morirò, perché mi stanno togliendo l'acqua che mi serve per respirare».

Silenzio. Se il dio l'aveva udita, non rispose.

Il livello dell'acqua le scese alle spalle. Mina non osava inspirare. Tenne l'acqua nei polmoni quanto più a lungo poté, finché i polmoni

le bruciarono e le dolsero. Quando il dolore si fece troppo intenso, aprì la bocca. L'acqua le sgorgò fuori scendendole sul mento. Mina cercò di respirare, ma era come un pesce fuor d'acqua. Ansimò disperatamente, con la bocca che le si apriva e le si chiudeva.

«Chemosh», disse, mentre la luce incominciava a svanire, «vengo a voi. Non ho paura. Abbraccio la morte. Perché adesso non sarò più una mortale...».

La rete e la sua preda caddero a terra. Impazienti, i due maghi girarono la maniglia della porta della cassa d'aria e corsero dentro, con l'orlo delle loro vesti nere a sguazzare nell'acqua alta fino alle caviglie. I due si chinarono per guardare meglio la loro preda.

La donna era distesa sul dorso, avvolta nella rete, con gli occhi spalancati, la bocca ansimante, le labbra blu. Le mani e i piedi le si contorcevano spasmodicamente.

«Avevi ragione tu», disse un mago all'altro, con un tono di interesse accademico. «Sta annegando nell'aria.»

12

Scivolando attraverso le pareti cristalline della Torre, Chemosh si ritrovò in una stanza predisposta per essere usata come biblioteca in qualche momento futuro. La stanza era in disordine, ma gli scaffali che fiancheggiavano le pareti erano indubbiamente fatti per contenere libri. Al centro della stanza vi erano custodie vuote per rotoli, insieme a diversi scrittoi, un assortimento di sgabelli di legno e numerose poltrone di pelle dallo schienale alto, tutto ammassato assieme. Sugli scaffali vi erano alcuni libri, ma questi per lo più rimanevano dentro scatoloni e casse di legno.

«Mi sembra di essere arrivato nel giorno del trasloco», commentò Chemosh.

Andando a uno scaffale, raccolse uno dei volumi polverosi che si era rovesciato su un lato. Il libro era rilegato in pelle nera senza scritte sulla copertina. Una serie di geroglifici incisi sul dorso recava il titolo del libro, o per lo meno così immaginò Chemosh. Lui non sapeva leggerli, non gli interessava leggerli. Li riconobbe per ciò che erano: parole della lingua della magia.

«Allora...» mormorò. «Come sospettavo.»

Lasciando cadere a terra il libro, si guardò attorno alla ricerca di qualcosa con cui pulirsi le mani.

Chemosh continuò a rovistare qua e là, sbirciando nelle casse, sollevando il coperchio degli scatoloni. Non trovò niente di interessante per lui, però, e uscì dalla biblioteca attraverso una porta all'estremità opposta. Entrò in uno stretto corridoio che curvava verso destra e verso sinistra. Guardò da una parte e poi dall'altra, non vide nulla che gli stimolasse la curiosità. Si incamminò verso destra, dando un'occhiata dentro le porte aperte mentre procedeva. Trovò stanze vuote, destinate a diventare alloggi o aule scolastiche. Di nuovo, nulla di interessante, a meno che non si considerasse interessante il fatto che qualcuno si preparasse ad accogliere una folla.

Chemosh non aveva mai prima d'ora percorso i corridoi di una delle Torri dell'Alta Magia. Dominio degli dèi della magia, le Torri sono sede dei maghi e dei loro laboratori, dei loro libri di incantesimi e dei loro oggetti magici, tutti gelosamente custoditi, il cui accesso è vietato a tutti gli estranei. Compresi gli dèi.

Specialmente gli dèi.

Prima dell'ascesa di Istar, Chemosh non aveva mai provato alcuna inclinazione a entrare in una delle Torri. Che i maghi si tenessero i loro piccoli segreti. Fintanto che loro non interferivano con i suoi chierici, i suoi chierici non interferivano con i maghi. Poi venne il Re-Sacerdote e all'improvviso il mondo, come pure il cielo, cambiò.

Quando il Re-Sacerdote fece uscire dai gangheri i maghi di Istar e poi riempì la Torre di oggetti sacri, sottratti alle rovine di templi demoliti, gli dèi si infuriarono. Diversi fra i più militanti, compreso Chemosh, proposero di assalire la Torre di Istar e asportare con la forza gli oggetti magici. La proposta fu discussa in cielo e alla fine scartata; l'idea era che in questo modo avrebbero sottratto il libero arbitrio agli esseri da loro creati. L'umanità doveva risolvere i problemi dell'umanità. Gli dèi non sarebbero intervenuti, a meno che non avessero visto chiaramente minacciate le fondamenta stesse dell'universo. Chemosh voleva che gli fossero restituiti i suoi oggetti magici, ma voleva ancor più l'annientamento del Re-Sacerdote e di Istar, per cui si adeguò agli altri. Convenne di aspettare e restare a vedere.

L'umanità fece fiasco. Collaborò col Re-Sacerdote, lo appoggiò. L'universo ebbe un sobbalzo pericoloso. Gli dèi dovevano agire.

Fecero piovere sul mondo la distruzione. I chierici scomparvero. Ebbe inizio l'Era della Disperazione. Gli dèi si tennero da parte, rimasero a distanza, in attesa che la popolazione tornasse da loro. Chemosh avrebbe potuto mettere al sicuro i propri oggetti magici allora, ma era immerso fino al collo in un complotto oscuro e segreto, volto a riportare nel mondo la Regina Takhisis. Non osò fare nulla che potesse attirare l'attenzione sulla loro trama. Quando ebbe inizio la Guerra delle Lance e gli altri dèi furono occupati, Chemosh entrò nel Mare di Sangue per cercare la Torre. Non c'era più, sepolta in profondità sotto le sabbie mobili del fondo marino.

Ora la Torre era stata ricostruita e lui non aveva dubbi che i suoi oggetti magici e quelli degli altri dèi dovessero trovarsi da qualche parte all'interno. Non erano stati distrutti. Chemosh percepiva la propria potenza promanare da quelli che lui aveva benedetto e in alcuni casi forgiato. La sua essenza era piuttosto lieve, non abbastanza intensa da aiutarlo a localizzare le sue reliquie sacre, ma c'era: un alito di morte fra le rose.

Chemosh con irritazione si strofinò via una chiazza di polvere dalla manica della casacca. Stava riflettendo sul da farsi, chiedendosi se valesse la pena di avviare una perlustrazione.

Una voce tranquilla, bassa ma carica di minaccia e malvagità, ruppe il silenzio: «Che cosa stai facendo nella mia Torre, Signore della Morte?».

Una testa gibbosa, pallida come un cadavere, era sospesa incorporea nell'oscurità. Gli occhi senza palpebre erano più scuri del buio; le labbra grosse e piene si spingevano in dentro e in fuori.

«Nuitari», disse Chemosh. «Immaginavo di poterti trovare a gironzolare qui da qualche parte. Non ti ho visto molto, ultimamente. Adesso capisco perché. Eri occupato.»

Nuitari scivolò silenziosamente in avanti. Le sue mani pallide scivolarono fuori dalle pieghe delle maniche della sua veste di velluto nero. Le dita lunghe e delicate erano in movimento costante, arricciandosi come per afferrare, simili ai tentacoli di una medusa.

«Ti ho fatto una domanda: che cosa stai facendo qui, Signore della Morte?» ripeté Nuitari.

«Facevo una passeggiata...»

«Sul fondo del Mare di Sangue?»

«... e per caso sono passato di qui. Non ho potuto fare a meno di notare le migliorie che hai apportato a questa zona.» Chemosh si guardò languidamente attorno. «Bel posticino hai qui. Ti dispiace se do un'occhiata in giro?»

«Sì, mi dispiace», rispose Nuitari. Gli occhi privi di palpebre non sbattevano mai. «Credo che faresti meglio ad andartene.»

«Me ne andrò», disse Chemosh, compiacente, «non appena mi avrai restituito i miei oggetti magici».

«Non ho idea di che cosa tu stia parlando.»

«Allora lascia che ti rinfreschi la memoria. Io sono qui per recuperare gli oggetti magici che mi sono stati rubati dal Re-Sacerdote e nascosti in questa Torre.»

«Ah, *quegli* oggetti. Temo che dovrai tornartene a casa a mani vuote. Purtroppo sono stati tutti distrutti, ridotti in cenere nell'incendio che ha distrutto la Torre.»

«Come mai io non ti credo?» domandò Chemosh. «Forse perché sei un bugiardo matricolato.»

«Quegli oggetti sono stati distrutti», ripeté Nuitari. Infilò le mani inquiete dentro le maniche della veste.

«Mi chiedo», disse Chemosh scrutando intensamente Nuitari, «se i tuoi cugini, Solinari e Lunitari, sanno di questo tuo piccolo progetto edilizio. Nel mondo rimangono due Torri dell'Alta Magia: la Torre di Wayreth e la Torre di Palanthas nascosta nel Nightlund. Voi tre vi dividete la custodia di quelle Torri. La mia ipotesi è che tu non divida con gli altri te custodia di questa qui. Approfittando della confusione quando siamo ritornati nel mondo, tu hai deciso di intraprendere qualcosa da solo. I tuoi cugini lo scopriranno prima o poi, ma solo dopo che tu avrai trasferito qui le tue Vesti Nere e tutti i loro libri di incantesimi e le loro attrezzature, cosicché sarà difficile per chiunque sloggiarti. Dubito che i tuoi cugini ne saranno molto contenti».

Nuitari rimase in silenzio, gli occhi privi di palpebre erano scuri e impassibili.

«E gli altri dèi?» proseguì Chemosh, ampliando l'argomento. «Kiri-Jolith? Gilean? Mishakal? E tuo padre, Sargonnas? Ora, ecco un dio che sarà molto interessato a venire a sapere della tua nuova Torre, specialmente perché è ubicata sotto la rotta marina che seguono le sue

navi verso Ansalon. Ehi, scommetto che il dio dalle corna dorme più tranquillo la notte, sicuro nel sapere che dei Maghi dalle Vesti Nere, che l'hanno sempre disprezzato, esercitano le loro arti oscure sotto la chiglia delle sue navi. E poi c'è Zeboim, la tua cara sorella. Devo continuare?»

Le labbra grosse e piene di Nuitari si arricciarono in un ghigno. Anche se Zeboim e Nuitari erano gemelli, fratello e sorella si disprezzavano a vicenda così come disprezzavano i genitori divini che li avevano messi al mondo.

«Nessuno degli altri dèi lo sa, vero?» concluse Chemosh. «Tu l'hai tenuto segreto a tutti noi.»

«Non mi pare che siano affari vostri», rispose Nuitari, stringendo gli occhi privi di palpebre.

Chemosh alzò le spalle. «Personalmente non mi interessa ciò che fai, Nuitari. Puoi costruire torri a tuo piacimento. Puoi costruirle sulla luna nera, se lo desideri. Oh, brutta battuta.» Sorrise. «Io non dirò neanche una parola se tu mi restituisci i miei oggetti magici. Dopo tutto», soggiunse Chemosh con un gesto di biasimo, «sono oggetti sacri, reliquie benedette dal mio tocco. Non servono a niente a te e ai tuoi maghi. Potrebbero in effetti essere micidiali se qualcuno dei tuoi Maghi dalle Vesti Nere fosse tanto sciocco da cercare di armeggiarci. Faresti meglio a consegnarmeli».

«Ah, ma a me sono utili», ribatté freddamente Nuitari. «Il loro potere d'acquisto da solo vale qualcosa, come tu hai appena dimostrato facendo un'offerta per averli.»

Nuitari sollevò un dito pallido e magro, per sottolineare un aspetto: «Sempre ammesso che simili oggetti esistano, ma per quanto ne so non esistono.»

«Per quanto ne sai?» Ora fu Chemosh a sogghignare e Nuitari ad alzare le spalle.

«Sono stato estremamente impegnato. Non ho avuto il tempo di guardarmi in giro. Ora, mio signore, per quanto io abbia apprezzato la conversazione con te, davvero dovresti andartene.»

«Oh, intendo proprio andarmene», lo rassicurò Chemosh. «La mia prima tappa sarà il cielo, dove gli altri dèi saranno affascinati nel venire a sapere di come ti sei dato da fare ultimamente. Prima, però, poiché sono arrivato fin qui, darò un'occhiata in giro.»

«Qualche altra volta, forse», ribatté Nuitari, «quando io sarò libero e potrò accompagnarti».

«Non serve che ti disturbi, Dio della Luna Nera.» Chemosh fece un gesto aggraziato. «Mi limiterò a fare un giretto da solo. Chissà, potrei imbattermi per caso nelle mie reliquie sacre. In tal caso le porterò via con me. Ti toglierò questo ingombro.»

«Sprechi il tuo tempo», ribadì Nuitari.

Indicò un grosso baule di legno posato sul pavimento. Il baule era oblungo, di lunghezza pari quasi all'altezza di un uomo, e costruito in assi di rovere sgrossate. Il baule aveva due maniglie d'argento, una a ciascuna estremità, e un'altra maniglia d'oro sul lato anteriore per facilitare il sollevamento del coperchio. Niente serratura, niente chiave. Nel legno sui lati erano marchiate a fuoco delle rune.

«Prova ad aprirlo», suggerì Nuitari.

Chemosh, stando al gioco, pose la mano sulla maniglia anteriore. Il baule prese a brillare di un debole bagliore rossastro. Il coperchio non si mosse. Nuitari diede un colpetto con la mano pallida a una delle porte chiuse. Anche questa prese a emettere il medesimo bagliore rossastro.

«Chiuso da un mago», disse Nuitari.

«Aperto da un dio», ribatté Chemosh.

Colpì il baule con la mano. Le assi di rovere si spezzarono. Le maniglie d'argento caddero a terra sbattendo e seppellirono la maniglia d'oro sotto una catasta di schegge di rovere. I libri contenuti nel baule si riversarono sul pavimento ai piedi del Signore della Morte.

«... le tue chiusure da mago. Adesso devo sfondare la porta con un calcio? Ti avverto, Nuitari, troverò i miei oggetti magici a costo di sfondare tutti gli scatoloni e tutte le porte di questa Torre, per cui sii ragionevole. Sarà tanto lavoro in meno per i tuoi carpentieri se solo mi consegni i miei oggetti...»

«La tua mortale sta morendo», annunciò Nuitari.

Chemosh interruppe ciò che stava dicendo, rendendosi conto, nel momento dell'interruzione, di avere commesso un errore. Avrebbe dovuto dire subito: «Quale mortale?» come se non avesse avuto idea di che cosa stesse parlando Nuitari e non gli importasse minimamente.

Disse proprio quelle parole, ma era troppo tardi. Si era tradito.

Nuitari sorrise. «Questa mortale», rispose tendendo la mano.

Sulla palma della mano si dimenava qualcosa. L'immagine era sfocata e Chemosh inizialmente pensò fosse qualche sorta di creatura marina, poiché era bagnata e si agitava qua e là dentro una rete come un pesce appena pescato.

Poi vide che era Mina.

Mina aveva gli occhi fuori dalle orbite, la bocca spalancata e ansimante. Si contorceva per il dolore, cercando disperatamente di trovare aria. Le sue labbra dalla sfumatura blu compitarono un nome.

«Chemosh...»

Il dio era pronto con la sua risposta e la pronunciò abbastanza calmo, anche se non poté staccare lo sguardo da lei.

«Ho tanti mortali al mio servizio e tutti stanno morendo, perché questo è il destino dei mortali, per cui non ho idea di chi sia questa

qui.»

«Ti invoca. Tu non la senti?»

«Io sono un dio», rispose Chemosh con indifferenza. «Innumerevoli mi invocano.»

«Eppure le sue preghiere sono speciali per te, credo», disse Nuitari, piegando indietro la testa.

La voce di Mina riecheggiò nel buio.

Chemosh... vengo a voi. Non ho paura. Abbraccio la morte. Perché adesso non sarò più una mortale.

«Amore e fede tanto devoti», disse Nuitari. «Immagina la sorpresa dei miei maghi quando, cercando di pescare tonni, hanno preso invece una giovane donna bellissima. E immagina la loro sorpresa nello scoprire che lei respira in acqua e annega nell'aria.»

Sarebbe bastato invertire l'incantesimo e Mina sarebbe sopravvissuta. Chemosh doveva però localizzarla. Si trovava da qualche parte in questa Torre, ma la Torre era immensa e a lei restavano soltanto pochi secondi. Stava perdendo conoscenza, il corpo le tremava.

«È una mortale, niente di più. Io posso averne cento, mille, se voglio», si disse, pur emettendo filamenti della propria potenza, alla ricerca di Mina. «Per me è un fardello. Io sono dentro la Torre. Posso portarmi via ciò che sono venuto a prendere e Nuitari non può impedirmelo.»

Non riusciva a trovarla. Un velo di tenebra circondava Mina, la nascondeva a lui.

«Muore», ribadì Nuitari.

«Che muoia», replicò Chemosh.

«Sei sicuro, mio signore?» Nuitari mostrò Mina nella palma della mano, pose su di lei l'altra mano, tenendo Mina sospesa nel tempo. «Guardala, Signore della Morte. La tua Mina è una donna magnifica. Più di un dio ti invidia, avere una simile mortale al tuo servizio...»

«Sarà mia nella morte come lo è stata in vita», ribatté Chemosh, con disinvoltura.

«Non sarà proprio la stessa cosa», disse sarcasticamente Nuitari.

Chemosh decise di ignorare quell'insinuazione salace. «Nella morte, la sua anima verrà a me. Tu non puoi impedirlo.»

«Non mi sognerei di provarci.»

Gli occhi di Mina si dischiusero. Il suo sguardo morente incontrò Chemosh. Mina tese la mano verso di lui, non per supplicarlo. Per dirgli addio.

Chemosh rimase con le braccia lungo i fianchi. I pugni, nascosti dal pizzo dei polsini, erano serrati.

Nuitari chiuse le dita su Mina.

Tra le dita del dio filtrò del sangue. Le gocce rosse caddero a

terra, dapprima lentamente, una dopo l'altra. Quindi le gocce divennero un rigagnolo, il rigagnolo un torrente. La mano del dio era imbevuta di sangue. Nuitari la aprì...

Chemosh si voltò.

13

Su tutto il continente di Ansalon i Prediletti di Chemosh percorrevano il territorio. Giovani uomini e donne, sani, forti, belli, morti. Assassini tutti, vagavano apertamente qua e là, non temendo legge né giustizia. Seguaci di Chemosh, si crogiolavano al sole ed evitavano i cimiteri. Prediletti di Chemosh, gli portavano nuovi seguaci di notte, uccidendo impunemente, seducendo le loro vittime con dolci baci e ancora più dolci promesse: vita eterna, bellezza che non sfiorisce, giovinezza infinita. Tutto ciò che chiedevano in cambio era un giuramento a Chemosh, poche semplici parole, pronunciate con indifferenza; il bacio letale, il segno delle labbra marchiato a fuoco sulla carne, un cadavere che risuscita.

Col passare del tempo, i Prediletti scoprirono che la vita eterna non era tutto ciò che avessero guadagnato. Incominciarono a perdere la memoria di chi fossero, di ciò che avessero fatto, di dove fossero stati. I loro ricordi venivano sostituiti da una coazione a uccidere, una coazione a trovare nuovi convertiti. Se fallivano in questo, se passava una notte senza che loro dessero quel bacio fatale, il dio faceva loro sapere la sua delusione. Vedevano nella loro mente morta il suo volto, i suoi occhi che li osservavano. Percepivano nel loro corpo morto la sua ira, che ardeva nella loro carne morta, facendosi più dolorosa giorno dopo giorno. Soltanto quando i Prediletti venivano a lui con offerte di nuovi convertiti il dio alleviava il loro tormento.

E così i Prediletti di Chemosh vagavano per Ansalon, spostandosi di villaggio in città, di fattoria in foresta, viaggiando sempre verso est, col sole mattutino in viso, per incontrare il loro dio.

Un dio che non era disponibile a riceverli.

Il Signore della Morte si allontanò dalla presenza di Nuitari più che determinato a perlustrare l'intera maledetta Torre, dalle guglie alle cantine, dai pilastri alle colonne, alla ricerca dei suoi oggetti sacri. Aprì una porta e lì c'era Mina.

Adesso non sarò più una mortale.

Chiuse quella porta sbattendola, ne aprì un'altra. Mina era lì.

Più utile da morta...

Mina era in ogni stanza in cui lui entrasse. Lo accompagnava nei corridoi della Torre. I suoi occhi d'ambra lo scrutavano nel buio. La sua voce, la sua ultima preghiera, era sussurrata ripetutamente. Il rumore del sangue che cadeva, goccia dopo goccia, sul pavimento ai piedi di Nuitari gli provocava tonfi sordi nel petto come il battito del cuore di un mortale.

«Questa è pazzia», disse fra sé Chemosh con rabbia. «Io sono un

dio. Lei è una mortale. Lei è morta. E allora? I mortali muoiono ogni giorno, a migliaia. Lei è morta. Le sue debolezze da mortale sono morte con lei. Il suo spirito sarà mio per l'eternità, se lo desidero. Posso scacciarlo se non lo voglio. Molto più pratico...»

Si sorprese a fissare un baule vuoto, soltanto i cieli sapevano quanto a lungo, senza vedere che era vuoto, vedendo solo il volto di Mina, che lo fissava a sua volta. Si rese conto di stare perdendo tempo.

«Nuitari mi ha colto di sorpresa. Io non mi aspettavo di trovare la Torre ricostruita. Non mi aspettavo di trovare il Dio della Luna Nera assumere la residenza qui. Non c'è da meravigliarsi se sono fuori di me. Mi serve tempo per pensare come combatterlo. Tempo per progettare, per escogitare una strategia.»

Chemosh si calmò, riflettendo.

«Adesso me ne andrò, ma ritornerò», promise al dio dal volto di luna.

Attraversò le pareti di cristallo, le profondità marine in movimento, attraversò l'etere per tornare alle tenebre dell'Abisso.

Tenebre vuote e silenziose.

Tanto silenziose. Tanto vuote.

«Il suo spirito sarà qui», si disse. «Forse deciderà di proseguire per la fase successiva del viaggio della sua vita. Forse mi lascerà, mi abbandonerà, come io ho abbandonato lei.»

Si incamminò verso il luogo in cui le anime passano da questo mondo all'aldilà, varcando la porta che le conduce dovunque abbiano bisogno di andare per compiere la missione della loro anima. Lui andò lì per accogliere l'anima di Mina.

O per guardarla allontanarsi da lui.

Si fermò. Non poteva andare nemmeno lì. Non sapeva dove andare e alla fine non andò da nessuna parte.

Chemosh era disteso sul letto, sul loro letto.

Riusciva ancora a sentire il profumo di Mina. Vedeva l'incavo sul cuscino dove lei poggiava la testa. Trovò un capello rosso luccicante e lo raccolse e se lo avvolse ripetutamente sul dito. Passò la mano sul lenzuolo, lisciandolo, come per passare la mano sulla pelle morbida e liscia, deliziandosi per la sensazione della sua carne calda e arrendevole.

Deliziandosi della vita. Perché lei gli portava la vita.

Una volta le aveva detto: «Quando sono con te, è il momento in cui sono maggiormente vicino alla mortalità. Ti vedo distesa sul cuscino, e il tuo corpo è ricoperto di una lieve patina di sudore, e tu sei arrossata e languida. Il cuore ti batte forte, il sangue ti pulsa sotto la pelle. Io sento la vita in te, Mina».

Tutto questo era finito.

Chemosh rimaneva disteso sul letto vuoto e fissava il buio. I suoi progetti erano tutti scompigliati. I «Prediletti» vagavano per Ansalon, i loro baci micidiali portavano sempre più convertiti al suo culto, convertiti che avrebbero obbedito al suo minimo comando. Lui avrebbe avuto a sua disposizione un esercito potente. Non sapeva bene che farsene.

Aveva previsto che fosse Mina a comandarli.

Chemosh chiuse gli occhi addolorato e, quando li riaprì, Mina era in piedi davanti a lui.

«Mio signore.»

«Sei venuta a me.»

«Naturalmente, mio signore», rispose Mina. «Ho giurato fedeltà a voi, amore mio.»

Chemosh allungò la mano verso di lei.

Gli occhi d'ambra erano di cenere. Le labbra erano polvere. La sua voce era un fantasma di voce. Il suo tocco era di un freddo spettrale.

Chemosh si rotolò sul letto, allontanandosi da lei.

Nessun mortale, nemmeno se morto, deve vedere un dio piangere.

Epilogo

Molto lontano dall'Abisso, nell'ex Torre dell'Alta Magia di Istar (che era stata ribattezzata Torre del Mare di Sangue), Nuitari, dio della magia nera, si era rinchiuso in una delle stanze della torre con due suoi maghi.

I tre fissavano con intensità rapita una grande bacinella d'argento di forma e disegno singolari. Costruita in modo da assomigliare al corpo attorcigliato di un drago, la base della bacinella rappresentava il corpo del drago avvolto ripetutamente su se stesso, terminante in una coda. La testa del drago, con la bocca spalancata, formava la bacinella. Quattro zampe di drago costituivano il supporto del corpo. Quando la bocca spalancata veniva riempita di sangue di drago (sangue che doveva essere prelevato a un drago consenziente), la bacinella aveva la capacità di svelare a coloro che ci guardavano dentro ciò che accadeva non nel mondo (cosa di scarso interesse per Nuitari) bensì in cielo.

Il furto del mondo a opera di una di loro aveva causato profondi cambiamenti in tutti gli dèi, in alcuni in meglio, in altri molto in peggio. I tre cugini, dèi della magia, erano sempre stati alleati, se non erano sempre stati amici. Il loro amore e la loro dedizione alla magia costituivano un legame fra loro che era sufficientemente forte da indurli ad accettare le divergenze filosofiche riguardo a come dovesse essere esercitata e divulgata la magia. Si erano sempre riuniti assieme per prendere decisioni riguardo alla magia. Avevano lavorato assieme per innalzare le Torri dell'Alta Magia. Si erano addolorati assieme nel vedere la caduta delle Torri.

Nuitari si sentiva ancora legato ai cugini. Si era unito a loro per riportare nel mondo la magia divina ed era un sostenitore fedele, perfino spietato, del loro desiderio di porre fine alla pratica della stregoneria. Ma il rapporto fra i cugini era cambiato. Il tradimento di Takhisis aveva reso Nuitari sospettoso di tutti, compresi i suoi cugini.

Nuitari non si era mai fidato dell'ambizione di Takhisis. Molte volte aveva operato contro la sua stessa madre, in particolare quando i suoi interessi cozzavano con quelli di lei. Nemmeno lui era preparato al tradimento di Takhisis. Il furto di Krynn da parte della dea aveva preso in contropiede Nuitari, l'aveva fatto sembrare sciocco. Lei lo aveva lasciato solo a perlustrare l'universo alla ricerca del mondo perduto come un bambino che perlustrasse la casa alla ricerca di una biglia smarrita.

La collera contro la madre per il suo tradimento e contro se stesso, per essere stato cieco verso la perfidia di lei, era per Nuitari un fuoco sotto la cenere. Mai più avrebbe riposto fede in qualcuno. D'ora

in avanti Nuitari si sarebbe preso cura di Nuitari. Avrebbe innalzato una fortezza per sé e per i suoi seguaci, una fortezza che lui solo avrebbe dominato. Dalla posizione sicura di quella fortezza lui avrebbe tenuto d'occhio da vicino i suoi colleghi dèi e avrebbe fatto il possibile per mandare all'aria i loro progetti e le loro ambizioni.

Le rovine della Torre di Istar giacevano da tempo sotto il Mare di Sangue. Quasi tutti gli dèi con ingenuità ritenevano completamente distrutta la Torre. Gli dèi della magia ne sapevano di più. In seguito al Cataclisma avevano agito rapidamente per garantire che gli oggetti magici e le reliquie sacre della Torre fossero protetti. Per tenerli al sicuro e in segreto, seppellirono le rovine della Torre sotto una montagna di sabbia e corallo. In un certo momento, in un futuro molto, ma molto remoto, quando la storia di Istar non fosse stata altro che una favola utilizzata per spaventare i bambini e indurli a mangiare la verdura, gli dèi della magia avrebbero ricostruito la Torre, avrebbero recuperato gli oggetti magici perduti e li avrebbero restituiti agli dèi che li avevano forgiati e benedetti.

Takhisis rovinò quei progetti. Quando gli dèi finalmente recuperarono il mondo, furono subito immersi nella necessità pressante di ricostituire la magia e di stroncare la stregoneria. Solinari e Lunitari si dedicarono a questa causa e trascurarono tutte le altre. Nuitari era lì per prestare aiuto se richiesto. Quando non c'era bisogno di lui, se ne stava sotto il Mare di Sangue, a lavorare per sé. Innalzò le rovine della Torre di Istar e la ricostruì secondo il suo progetto. Recuperò gli oggetti magici e le reliquie rubati, portandoli in una cripta segreta nascosta sotto la Torre che lui chiamò Camera delle Reliquie. Sigillò questa camera con potenti serrature magiche e vi dislocò un guardiano: un drago marino, una creatura feroce e scaltra di nome Midori.

Finora nessuno degli dèi sapeva della sua Torre. Erano tanto impegnati a costruire nuovi templi e a reclutare nuovi seguaci che nessuno pensò di sbirciare sotto il mare. Nuitari confidava nel fatto che la loro ignoranza proseguisse ancora per un certo tempo, abbastanza perché lui si consolidasse assieme ai suoi seguaci. Gli unici due che rappresentassero una minaccia seria per lui erano sua sorella gemella Zeboim e il dio della vita marina Habbakuk.

Per fortuna Zeboim era partita per una tangente delle sue, qualcosa che riguardava un cavaliere della morte da lei maledetto. Quanto a Habbakuk, era impelagato in un'aspra battaglia con un drago dominatore che si era insediato nei mari sul lato opposto del globo, una distrazione provocata dall'alleato di Nuitari, il drago marino Midori.

Nuitari non pensava di avere alcunché di cui preoccuparsi riguardo a qualunque altro dio, ed era rimasto sorpreso ed

estremamente dispiaciuto nel trovare Chemosh percorrere impudentemente i corridoi della sua Torre. L'Occhio Divino gli aveva svelato la crescente ambizione di Chemosh.

L'Occhio Divino gli aveva svelato Mina.

Come tutti gli dèi, Nuitari era un suo ammiratore. Si era trastullato con l'idea di andare a cercarla, di farne una sua seguace. Il fatto che Mina fosse una creatura di Takhisis aveva posto fine a quell'idea. Nuitari non voleva avere nulla a che fare con tutto ciò che sua madre avesse toccato, per cui aveva lasciato Mina a Chemosh.

Ed era stata una buona cosa. La debolezza di Chemosh per questa particolare mortale era stata la sua rovina. Anche se Nuitari non si aspettava che Chemosh lasciasse effettivamente morire Mina, il Dio della Luna Invisibile era stato lesto a vedere come questo potesse operare a suo vantaggio.

Scrutando nella bacinella a forma di drago, Nuitari vide il Signore della Morte prostrato sul letto, abbattuto, sconfitto, solo, con soltanto il fantasma di Mina a offrirgli aiuto e sostegno.

Il fantasma di Mina. Nuitari fece schioccare le labbra grosse e piene.

«Una straordinaria illusione», disse ai suoi maghi. «Avete ingannato perfino un dio. Certo, un dio che era pronto a essere ingannato, ma comunque... bel lavoro.»

«Grazie, mio signore.»

«Mio signore, grazie.»

I due Maghi dalle Vesti Nere si inchinarono rispettosamente.

«Potete mantenere questa illusione per tutto il tempo che mi serve?» domandò Nuitari.

«Fintanto che abbiamo il modello vivente su cui operare, mio signore, sì, possiamo mantenerla.»

I maghi e il dio si girarono per guardare dentro la cella della prigione che avevano evocato sul posto. Le pareti della cella erano di cristallo trasparente e dentro vedevano Mina (fradicia e insudiciata ma ben viva) che camminava a grandi passi avanti e indietro.

«Lei mi può sentire?» domandò Nuitari.

«Sì, mio signore. Ci può sentire e vedere. Noi possiamo vederla, ma non sentirla.»

«Non la sente nessuno? La sua voce? Le sue preghiere?»

«Nessuno, mio signore.»

«Ottimo. Mina», chiamò Nuitari, «non credo di avere avuto occasione di darti il benvenuto nella mia casa. Spero che la tua permanenza sia lunga e piacevole. Piacevole per noi, anche se, temo, non per te. A proposito, non mi hai ringraziato per averti salvato la vita».

Mina interruppe il suo andirivieni incessante. Accostandosi alla

parete, guardò Nuitari con aria furiosa e provocatoria, con gli occhi d'ambra luccicanti. Gli gridò qualcosa: Nuitari vide la bocca di lei muoversi.

«Io non so leggere le labbra, ma non credo che stia esprimendo la propria gratitudine, mio signore», osservò una Veste Nera.

«No, non credo proprio.» Nuitari fece un ampio sorriso e si inchinò per scherno.

Nessuno poteva udire le imprecazioni di Mina, nemmeno gli dèi. Mina sbatteva le mani contro la parete che era liscia e trasparente come il ghiaccio. La colpì ripetutamente, sperando di trovare una fenditura, una crepa, un'imperfezione.

Nuitari era ammirato. «È davvero magnifica, come ho detto a Chemosh. Osservate, signori. Non ha paura. È debole per il tormento che ha passato, è mezza morta, eppure non chiederebbe di meglio che trovare un modo per raggiungere voi due e strapparvi il cuore. Usatela a vostro piacimento, ma custoditela bene.»

«Fidatevi di noi, mio signore», dissero le due Vesti Nere.

Nuitari tornò a spostare lo sguardo da Mina verso la bacinella Occhio Divino per vedere l'illusione di Mina in piedi accanto a Chemosh, intenta a guardarlo dall'alto in basso con triste sofferenza.

«Guardate che roba.» Nuitari fece un gesto sdegnoso, indicando la disperazione del dio. «Chemosh è convinto che la sua amata sia morta, che a lui non rimanga nulla tranne lo spirito di lei. Piange. Che pena. Che tristezza.» Nuitari ridacchiò. «Che utilità per noi.»

«Devo ammettere, mio signore», commentò uno dei maghi, «che avevo qualche riserva su questo vostro progetto. Non avrei ritenuto possibile ingannare un dio».

Il pensiero di Nuitari andò a sua madre.

«Soltanto un dio che sia debole», disse arcignamente Nuitari. «E una volta sola.»

Appendice

Torre del Mare di Sangue

Nota: per informazioni più dettagliate sui vari argomenti presentati in questa Appendice si possono consultare *The Dragonlance Campaign Setting,* pubblicato da Wizards of the Coast; *The Towers of High Sorcery,* supplemento al Dragonlance d20 System, pubblicato da Sovereign Press; e *The Kingpriest Trilogy,* scritta da Chris Pierson e pubblicata da Wizards of the Coast.

Un tempo potente bastione di conoscenza e di magia, la Torre dell'Alta Magia della città di Istar salì alla gloria, poi subì una sconfitta ignominiosa per mano del fanatismo religioso. La struttura fu quasi completamente distrutta durante il Cataclisma e rimase sepolta nelle tenebre mentre le acque del Vortice le spumeggiavano attorno. Adesso la Torre è stata ricostruita in segreto, roccaforte di Nuitari il Nero, e ha acquisito un nuovo nome: la Torre del Mare di Sangue.

Storia

Il potente mago Kharro il Rosso inviò alcuni membri del Conclave a trovare ubicazioni ideali per la costruzione delle Torri dell'Alta Magia, luoghi in cui le energie magiche sarebbero state al massimo dell'intensità. Una potente maga dalle Vesti Bianche, di nome Asanta scelse come sede di una Torre una cittadina insignificante chiamata Istar, con grande collera di Kharro. Soltanto quando Asanta gli comunicò la sua visione della futura gloria di Istar il capo del Conclave concesse la sua approvazione.

L'edificazione della Torre divenne l'opera della vita per Asanta, la quale da anziana guidò il potente incantesimo che creò la Torre a partire dalle ossa della terra. Quella bellissima struttura cristallina si ergeva in strano contrasto con le rozze capanne che la circondavano. Asanta morì in pace, sapendo che un giorno Istar sarebbe stata all'altezza della gloria della Torre. Purtroppo la sua preveggenza non le rivelò che Istar sarebbe anche stata lo strumento della distruzione della Torre.

I maghi che dimoravano a Istar divennero utili per apportare pace e ordine ai territori circostanti e contribuirono grandemente alla crescente prosperità della città. Per lunghi anni combatterono i nemici di Istar e le forze del male. La popolazione ricercava la propria salvezza nella magia, e la magia rispondeva sempre.

Quando il mondo fu minacciato dalla Regina delle Tenebre, Takhisis, e dai suoi draghi malvagi durante la Terza Guerra dei

Draghi, il Conclave dei Maghi escogitò un piano disperato per controbattere la minaccia. Riunendosi in segreto a Palanthas, i maghi crearono i globi dei draghi, potenti oggetti magici che avrebbero contribuito a rovesciare le sorti della battaglia. Purtroppo, quando gli eserciti del male minacciarono Istar, i maghi della città erano impegnati a Palanthas e non si trovavano quindi a Istar per portare aiuto. Le autorità cittadine si rivolsero agli dèi per ottenere la salvezza, e fu il patriarca del Tempio di Paladine a radunare la popolazione e a invocare i poteri sacri del dio affinché li salvasse. Paladine rispose, e Istar fu risparmiata. La popolazione di Istar adesso incominciò a mettere in dubbio l'opportunità di rivolgersi al Conclave dei Maghi per avere guida e protezione.

Grazie a questa vittoria la Chiesa di Paladine ottenne la supremazia a Istar e la prosperità della città si accrebbe, al punto che Istar divenne la capitale di un potente impero. Il suo sovrano era il capo della Chiesa, il quale si faceva chiamare Re-Sacerdote.

Durante questa epoca, un conflitto chiamato Guerra dei Tre Troni (in cui tre successori si contendevano il trono) rivolse l'opinione popolare contro i maghi della Torre dell'Alta Magia. Il Re-Sacerdote in effetti inviò un contingente contro la Torre, ma non riuscì a penetrare nel bosco protettivo. Fu evitato lo spargimento di sangue, e per generazioni maghi e sacerdoti continuarono a vivere sotto un'inquieta tregua non dichiarata. La pace finì quando ascese al trono un Re-Sacerdote di nome Belindas Pilofiro.

Tradimenti, disgrazie e violenze causarono una rottura completa fra i maghi e i sacerdoti. Alla fine il Re-Sacerdote istituì i Cavalieri del Martello Divino e cercò di attaccare due Torri dell'Alta Magia. Non volendo permettere che la loro potente magia cadesse nelle mani di chi avrebbe potuto impiegarla male, i maghi stessi distrussero due loro Torri e le città in cui si trovavano. Terrorizzato da una simile potenza, il Re-Sacerdote negoziò con i maghi le condizioni di resa.

Per salvare i loro Ordini, i maghi acconsentirono a ritirarsi nella Torre dell'Alta Magia nella foresta di Wayreth e ad abbandonare le Torri di Istar e Palanthas e donarle alla Chiesa.

Il Re-Sacerdote non sapeva bene che cosa fare di questi trofei di vittoria. Per breve tempo prese in considerazione l'idea di fare della Torre di Istar la propria dimora privata, ma alla fine si risolse a favore di un'idea suggeritagli dal suo consigliere Quarath, chierico elfo di Silvanesti. La Torre di Istar venne destinata a ospitare gli oggetti sacri di religioni eretiche. L'ampio salone in cui venivano conservati tali oggetti fu chiamato *Solio Febalas,* Sala del Sacrilegio.

Inizialmente ornavano la sala soltanto le preziose reliquie di dèi tenebrosi e falsi, ma lo zelo del Re-Sacerdote era grande, e ben presto vennero aggiunti al deposito anche oggetti sacri agli dèi della

Neutralità. Alla fine perfino gli oggetti sacri agli dèi del pantheon buono presero la strada per *Solio Febalas*.

Col crescere della potenza del Re-Sacerdote, crebbe anche il suo orgoglio. Prese a considerarsi un dio. Al che gli dèi si allarmarono e, poiché il Re-Sacerdote non ascoltò i loro ammonimenti, gli dèi si unirono per infliggergli la loro terribile punizione. Terremoti squassarono la Torre di Istar. Il fuoco la distrusse dall'interno. Gli dèi scagliarono giù dai cieli la montagna infuocata, e la storia registra che i resti della Torre di Istar furono completamente distrutti, unitamente alla città un tempo gloriosa in cui si trovava.

La Torre ricostruita

Le rovine della Torre di Istar riposarono sotto il mare per molte generazioni di mortali, racchiudendo al proprio interno tesori potenti e pericolosi. Gli dèi della magia progettavano di ricostruire prima o poi la Torre, intendendo istruire gli Ordini dell'Alta Magia a innalzarla nuovamente dal mare. Non ritenevano che il mondo fosse ancora pronto per gestire i pericolosi oggetti magici situati all'interno, per cui tali progetti furono destinati a un futuro remoto: un futuro che non sarebbe arrivato mai.

Invece giunsero l'inattesa liberazione di Chaos e la guerra susseguente che fu sul punto di distruggere Krynn. Gli dèi combatterono al fianco dei mortali e il mondo fu salvato, ma poco dopo venne sgraffignato dalla Regina Takhisis e da lei trasportato in un'altra parte dell'universo. Ebbe inizio l'Era dei Mortali, un'epoca presumibilmente priva di dèi, anche se Takhisis restava dietro le quinte, a operare per dominare il mondo.

Il suo regno ebbe termine con la Guerra delle Anime. Gli dèi trovarono il loro mondo perduto e nei cieli sopra Krynn ritornarono le sacre costellazioni, le lune e i pianeti. Takhisis fu scagliata giù dal piano di esistenza immortale e uccisa.

Gli dèi trovarono un mondo in cui prosperavano la stregoneria e il misticismo, mentre la magia tradizionale era quasi dimenticata. Gli Ordini dell'Alta Magia, fondati nell'Era dei Sogni, erano ormai sciolti; i suoi membri erano morti o sparpagliati. Gli dèi si misero all'opera per ricostituire gli Ordini. Proibirono a Dalamar il Nero di entrare nella Torre dell'Alta Magia che un tempo si trovava a Palanthas, ma che era stata trasferita nel Nightlund, e lasciarono nascosta quella Torre finché non avessero deciso che cosa farne. Si misero all'opera per garantire il futuro dell'unica Torre abitabile rimasta a Wayreth. In questo, come nel passato, gli dèi della magia erano uniti.

Tranne Nuitari il Nero.

Il dio della magia nera ribolliva ancora di collera per l'inganno di sua madre, Takhisis. Percepiva acutamente il tradimento di lei. Pur ancora unito ai suoi cugini nel legame della loro magia e dedito alla causa della magia, Nuitari desiderava consolidare la propria potenza e la propria posizione su Krynn.

La Torre di Istar in frantumi gli offrì l'occasione perfetta. Operando con due potenti discepoli delle Vesti Nere, ignoti al mondo e agli altri due dèi, Nuitari creò l'incantesimo che non solo avrebbe ricostruito la Torre ma l'avrebbe anche ristrutturata secondo le necessità di Nuitari, il quale aveva deciso che la Torre del Mare di Sangue sarebbe stata un bastione della magia nera.

Nuitari sa che la sua Torre non può essere mantenuta per sempre segreta al Conclave e agli altri dèi, ma spera di tenere celato quanto più a lungo possibile il fatto che sia stata ricostruita, finché non avrà consolidato la propria forza e non avrà reso inespugnabile la Torre.

Frattanto i potenti oggetti magici sacri e profani che non furono distrutti nel Cataclisma rimangono nascosti in un luogo segreto dentro la Torre, sorvegliati da un guardiano poderoso.

Descrizione

La Torre del Mare di Sangue è di aspetto molto simile alla struttura originaria, mantenendone le pareti cristalline, ingannevolmente delicate. Quando la luce in qualche modo penetra nella profonda acqua del mare, conferisce alla Torre una bellezza ipnotica; la superficie traslucida e riflettente attrae le creature del mare, che girano continuamente attorno alla struttura.

La principale differenza strutturale tra la Torre di Istar e la Torre del Mare di Sangue si ritrova nella cupola della Torre. Le pareti sfaccettate di cristallo della Torre sono sormontate da una sfera di marmo nero, molto diversa dalle «dita insanguinate» del progetto originario. La cupola è sovrastata da un cerchietto in oro rosso intrecciato con argento, con uno spazio vuoto e nero al centro. L'oro rosso onora Lunitari, dea della magia neutra. La parte argentea rende omaggio a Solinari della luna bianca. Lo spazio vuoto e nero, al centro del cerchietto sulla sommità, rappresenta Nuitari, che rivendica per sé il possesso della Torre.

Pesci, squali, delfini, balene e piovre nuotano attorno alla Torre, scrutandola con curiosità o non sembrando notarla granché, come fosse una delle tante formazioni coralline. Certi pesci, ingannati dal cristallo traslucido, cozzano contro le pareti oppure combattono contro il proprio riflesso. L'eccezione è costituita dallo spazio vuoto e nero all'interno del cerchietto in cima alla cupola della Torre. Anche

se le creature del Mare di Sangue nuotano accanto al cerchietto in oro rosso e argento, istintivamente si tengono lontano dallo spazio vuoto e nero, come istintivamente si tengono lontano dalle piante velenose e dalle trappole mortali.

A differenza delle altre torri, la Torre del Mare di Sangue ha numerose finestre di cristallo trasparente, che però sono visibili quando all'interno delle pareti si accende una lampada. Se sono accese molte lampade del genere, la Torre assomiglia a una distesa di stelle luccicanti nel cielo nero notturno. Attualmente, per via del fatto che soltanto poche persone abitano la Torre, in un dato momento potranno essere illuminate soltanto una o due stanze.

L'ingresso centrale della Torre esiste ancora, ma è sepolto sotto tonnellate di sabbia e macerie. I servitori di Nuitari hanno creato una nuova via per entrare e uscire: una camera d'aria magica. I maghi hanno creato una stanza speciale che consente loro di catturare i pesci e di andare e venire dalla Torre. La cassa d'aria è un cilindro creato fra tratti di pareti di cristallo. Al comando magico, un oblò sulla parete esterna o interna incomincia a ruotare e poi diviene inconsistente. Quando viene pronunciata un'altra formula, il secondo oblò fa la stessa cosa. La stanza può essere riempita d'acqua quando gli oblò sono aperti e può essere prosciugata quando entrambi gli oblò magici sono chiusi. Gli oblò sono abilmente occultati in modo da sembrare far parte della parete di cristallo. L'unico momento in cui gli oblò sono visibili è quando ruotano per aprirsi o per chiudersi. Non vi sono contrassegni o altri simboli a individuarne l'ubicazione. I maghi hanno disegnato una rete da pesca decorata con luci per attirare i pesci verso quel luogo. La rete di corda è nascosta dalia magia illusoria finché i maghi non la attivano.

Una grande scala a chiocciola è il principale tratto distintivo dell'interno della Torre, molto simile alla scalinata che si trova nella Torre del Nightlund. Le storie narrano che un tempo al centro della tromba della scala brillava vivida una fonte di luce magica, per illuminare la strada a chi saliva o scendeva le scale. Questa luce non è stata ancora ripristinata e la scalinata rimane pericolosamente buia. Gli alloggi privati dei maghi di Istar da tempo defunti rimangono abbandonati sul lato orientale della tromba delle scale. Due di tali stanze, ubicate all'incirca a metà altezza della Torre, sono state di recente ripulite e adesso sono arredate con letti confortevoli. Negli armadi sono appese vesti nere, e ciascuna stanza ha un piccolo scrittoio. Questi sono gli alloggi personali dei due nuovi occupanti della Torre.

Sulla parete occidentale sono ubicati piccoli laboratori, aree di lavoro e archivi di rotoli. Quando il Re-Sacerdote si impadronì della Torre e la trasformò nella Sala del Sacrilegio, queste stanze furono

trasformate in depositi che contenevano gli idoli, gli altari e gli oggetti magici di minore importanza, benedetti dai vari dèi. Alla fine furono rappresentati in questa sala tutti gli dèi, con l'eccezione di Paladine, ma compresa la guaritrice Mishakal. Gli oggetti benedetti dagli dèi della luce erano conservati nelle stanze ubicate ai piani alti della Torre. Quelli della neutralità erano collocati nelle stanze centrali, mentre le reliquie empie degli dèi delle tenebre erano sistemate ai piani inferiori della Torre.

Soltanto gli oggetti magici meno importanti sono ancora collocati nei depositi. I maghi hanno attentamente catalogato quelli più potenti trasportandoli in una stanza segreta ubicata sotto la Torre: una stanza custodita da un temibile protettore.

La Sala delle Udienze, adesso vuota, contiene il trono di Nuitari. Qui il dio si riunisce con i due maghi che ha portato qui a lavorare nella Torre nascosta. Pure il laboratorio dell'Arcimaga è stato ricondotto a una limitata funzionalità, anche se attualmente contiene casse e scatoloni ancora da svuotare.

La Camera delle Visioni era un tempo nota in tutti gli Ordini come l'apice di perfezionamento della visione magica. Le attrezzature originarie di questa magia furono asportate o distrutte prima che il Re-Sacerdote si impadronisse della Torre, ma Nuitari ha collocato al loro posto un oggetto più potente di quanto neanche i maghi di Istar si sarebbero sognati: l'Occhio Divino.

Ora che uno degli dèi è venuto prematuramente a sapere dell'esistenza della Torre, Nuitari deve accelerare i suoi progetti di popolare la Torre con fedeli seguaci. Lui solo conosce il segreto per trasportare i maghi a grande profondità nel Mare di Sangue e, anche se presumibilmente ha trovato un modo per tenere sotto controllo Chemosh, Nuitari sa che, se un dio ha scoperto il suo segreto, ne seguiranno altri. Si ritiene che il minaccioso spazio vuoto e nero ubicato all'interno del cerchietto in cima alla cupola sia coinvolto nel procedimento di trasporto. Gli unici due maghi che, a quanto si sappia, sono sopravvissuti al pericoloso viaggio non hanno nulla da dire sull'argomento.

Basalt Darkeye

Basalt probabilmente non è il nome originario del nano scuro, ma lui lo utilizza da centinaia di anni e ormai ha dimenticato quale nome gli fu imposto. Questo nano mago dalle Vesti Nere serve il dio Nuitari ed è uno dei due custodi della Torre del Mare di Sangue.

Antefatto. Basalt è un nano del clan Theiwar, nato negli anni immediatamente successivi al Cataclisma. Al pari di altri della sua specie, studiò magia e si dimostrò assai promettente, manifestando una devozione incrollabile verso gli dèi della magia, i quali gli conferirono il potere di combattere i suoi nemici. Diversamente da molti del suo clan, Basalt desiderava acquisire maggiori poteri magici e riteneva che l'unico modo per farlo fosse operare assieme ad altri del suo Ordine. Cinquant'anni prima della Guerra delle Lance, Basalt se ne andò dai regni sulle montagne e si diresse a Wayreth per affrontare la Prova. Questa Prova lo costrinse a scegliere tra la fedeltà al suo clan e alla vita sotto la montagna e la potenza conferitagli dalla magia. Basalt era disposto ad assassinare i suoi cugini in cambio della potenza che ricercava e giurò fedeltà a Nuitari nel ricevere le Vesti Nere.

Durante la Guerra delle Lance, Basalt si schierò dalla parte degli eserciti dei draghi, anche se rimase sempre fedele al patto dei maghi di dedicarsi in primo luogo alla magia e in secondo luogo ad animosità personali o politiche. Ebbe la sfortuna di trovarsi a Neraka alla fine della guerra e sarebbe potuto morire durante la distruzione del Tempio, se non fosse stato per un incontro fortuito con il potente mago Raistlin Majere. Basalt aveva pensato di cercare di ascendere al potere assassinando Raistlin, ma ben presto si rese conto che i propri poteri non erano all'altezza del giovane mago umano e, temendo che Raistlin sospettasse le sue trame, Basalt fuggì per salvarsi la vita.

Al pari di altri degli Ordini dell'Alta Magia, Basalt si infuriò di fronte all'ascesa dei Cavalieri della Spina dalle vesti grigie. Rinnegati i cui poteri erano incrementati direttamente dalla Regina delle Tenebre, i Cavalieri della Spina sfidarono la storia, il retaggio e le tradizioni degli ordini di maghi creati durante l'Era dei Sogni. Il nano scuro si unì con entusiasmo ai suoi compagni nel tentare di combattere i tenebrosi maghi cavalieri. La Guerra del Chaos costrinse tutti coloro che vivevano su Krynn, buoni e malvagi, a diventare alleati in una battaglia per la sopravvivenza. Basalt combatté a fianco a fianco con coloro che indossavano vesti bianche e rosse contro gli spiriti ombra e i guerrieri demoniaci. Rimase orribilmente ferito e fu sul punto di morire.

Basalt trascorse quasi un anno a riprendersi dalle ferite inflittegli dagli scagnozzi di Chaos. Queste non erano nulla, però, in confronto

alla perdita della sua magia, che giunse quando Takhisis si impadronì del mondo. Basalt si infuriò, poi si disperò, perché era inerme. Quando fu scoperta la «nuova magia» della stregoneria, Basalt non ebbe il coraggio di sperimentarla. Per lui la vera magia derivava dal potere delle lune, e Basalt malediceva la sfera pallida che brillava al loro posto ogni notte.

Perduti i suoi poteri, Basalt divenne un eremita e un vagabondo. Girovagò per Ansalon in uno stato di mezza follia, scrutando continuamente nel cielo notturno lo spazio vuoto fra le stelle dove doveva esserci la luna nera. La Guerra delle Anime lo lasciò illeso, penoso involucro del suo io precedente, indegno di paura e di rispetto. Poi avvenne un miracolo.

Una notte fatale, la falsa luna scomparve dal cielo. Le costellazioni e i pianeti degli antichi dèi furono ripristinati. Lunitari e Solinari brillavano di nuovo, mentre Nuitari appariva a coloro che sapevano guardare nella sua oscurità e capire. Basalt si sentì scorrere nelle vene la potenza da tempo inutilizzata. Le parole magiche, che lui giorno dopo giorno aveva mormorato invano, all'improvviso gli arsero vivide nella mente.

Basalt fu tra i primi delle ex Vesti Nere a rendersi conto del ritorno di Nuitari. Cadde in ginocchio e urlò le sue lodi al dio nero. Commosso dalla fedeltà del suo seguace, Nuitari apparve davanti a Basalt in sembianze di mortale per fargli un'offerta.

Veniva creato un nuovo bastione della magia, una roccaforte in cui la magia nera avrebbe regnato suprema. Basalt poteva abbandonare il mondo in superficie e servire il Dio della Luna Nera nella sua nuova dimora. Lusingato dalla fiducia del dio nero, Basalt lasciò la sua vita sulla terraferma per trasferirsi sotto le onde. La Torre del Mare di Sangue adesso è la sua dimora.

Descrizione. Basalt è albino, il che gli conferisce un aspetto davvero stupefacente per un nano. Ha la pelle e i capelli bianchissimi, e gli occhi rosa, con sfumature rosse. Ha la corporatura bassa e tarchiata di tutti i nani, anche se la sua pratica magica lo fa sembrare magro in confronto alla norma dei nani. Tende a restare a braccia incrociate, scacciando via la gente. Il suo sguardo intenso, con gli occhi infuocati, gli conferisce l'aria di guardare con occhio furioso e malevolo coloro che incontra.

Basalt Darkeye: nano scuro maschio (Theiwar), Ldr2/Mag5/ Veste Nera 9; GS 16; umanoide medio (nano) DV 2d6+14d4+64; pf 114; Iniz +2; Vel 6 m; CA 17, a contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att +13/+8 mischia (1d4+4/17-20, +3 *pugnale appuntito*); AS attacco furtivo +1d6, incantesimi; QS ricerca arcana +4, segreti dell'ordine delle Vesti Nere, scurovisione 40 m, tratti razziali da nano

scuro, evasione, magia delle lune (Nuitari), localizzare trappole; AL NM; TS Temp +5, Rifl +8, Vol +13; For 12, Des 14, Cos 19, Int 20, Sag 13, Car 7.

Abilità e talenti: Equilibrio +6, Raggirare +3, Scalare +4, Concentrazione +21, Artigianato (muratore) +6, Decifrare Scritture +18, Artista della Fuga +6, Nascondersi +9, Intimidire +14, Conoscenze (arcane) +22, Muoversi Silenziosamente +8, Cercare +11, Scassinare Serrature +5, Sapienza Magica +24, Osservare +7, Nuotare +4, Incantesimi Potenziati, Volontà di Ferro, Attitudine alla Magia, Robustezza, Scrivere Pergamene (B), Incantesimo Focalizzato (Negromanzia) (B), Testardaggine, Specializzazione in un'arma.

Incantesimi Preparati (4/6+1/5+1/5+1/5+1/4+1/3+1/2+1/2+1; CD base 15 + livello dell'incantesimo): 0 – daze, detect magic, ray of frost, read magic; 1º – *burning hands, cause fear*, identify* (x2), *magic missile, ray of enfeeblement** (x2); 2º – *darkness, false life*, ghoul touch*, locate object, scare*, spectral hand*;* 3º – *deep slumber, halt undead*, ray of exhaustion*, stonesight, vampiric touch** (x2); 4º – *animate dead*, bestow curse*, crushing despair, ethereal flame*, phantasmal killer, wall of ice;* 5º – *dominate person, empowered lighting bolt, feeblemind, fog of fear*, symbol of pain*;* 6º – *circle of death*, eyebite*, greater dispel magic, symbol of fear*;* 7º – *finger of death*, forcecage, greater arcane sight.*

[N.B. Gli incantesimi sono stati lasciati nella loro dizione originale, per facilitare le cose ai giocatori di D&D, cui questo inserto è rivolto.]

Scuole proibite: Abiurazione, Invocazione, Trasmutazione.

Segreti dell'Ordine: Magia dell'Oscurità, Magia della Paura, Magia della Fame, Magia del Dolore.

Libro degli Incantesimi: Essendo un mago dalle Vesti Nere molto esperto, e uno dei prescelti custodi della Torre del Mare di Sangue, Basalt ha accesso ad una vasta gamma di incantesimi.

Egli conosce tutti gli incantesimi arcani elencati nel *Manuale del Giocatore di Dungeons & Dragons,* e nel libro *DRAGONLANCE – Ambientazione* (ad eccezione di quegli incantesimi che portano il nome del loro creatore, come ad esempio il *Portale di Fistandantlius* o la *Luce della Verità di Magius*).

Equipaggiamento: *Bracciali dell'armatura +3, anello di protezione +2, +3 pugnale appuntito, occhi del destino, veste delle ossa, collana dell'adattamento, anello del nuoto, bacchetta delle frecce acide* (22 cariche).

Caele

Un cuore selvaggio batte sotto le vesti nere del mago mezzelfo proveniente dall'Ergoth del Sud. Dominato dalle sue passioni, che possono passare in un batter d'occhio dalla freddezza glaciale alla furia incandescente, Caele è imprevedibile e pericolosissimo.

Antefatto. Caele non scoprì mai esattamente quale rapporto vi fu tra sua madre, che era una sciamana elfa dei Kagonesti, e il marinaio dell'Ergoth che fu suo padre. La madre chiarì al mezzelfo già in tenera età che qualunque discussione sul padre era proibita. Pur facendo parte apparentemente della tribù dei Kagonesti, i due non vennero mai veramente accettati e vivevano in un relativo isolamento. I primi anni di Caele furono trascorsi allo stato brado: a cacciare selvaggina, arrampicarsi sugli alberi, nuotare in torrenti limpidi.

Per motivi a lui ignoti (anche se forse legati all'ostracismo da parte della tribù dei Kagonesti), Caele veniva colto da quelli che lui chiamava «umori neri». Durante questi momenti percuoteva chiunque gli fosse accanto, provando un piacere perverso nell'infliggere dolore e sofferenza a vittime innocenti. Quando era giovane, si sentiva in colpa per i tormenti di piccoli animali o persone. Invecchiando, vide che queste forze distruttive gli conferivano potere sugli altri, e il suo senso di colpa si affievolì e alla fine scomparve del tutto.

Ancora giovane, Caele si innamorò di una giovane donna della sua tribù, una delle rare bellezze dai capelli d'argento del Kagonesti. Fra i due sbocciò un amore segreto e Caele si convinse che i suoi umori neri fossero ormai una cosa del passato. Progettava di fuggire con la sua amata e incominciare una nuova vita. Il mezzelfo comunicò i suoi progetti alla ragazza in uno dei loro luoghi d'incontro segreti presso la sommità di una cascata. La ragazza si rifiutò di andarsene con lui. Non voleva lasciare la sua gente, specialmente per fuggire con un mezzosangue.

Su Caele calarono le tenebre. Afferrò la sua amata e la trascinò sul ciglio del dirupo. Ignorò le grida di lei e non badò ai suoi pugni e graffi. La scaraventò oltre la cascata, osservando impassibile il suo corpo schiantarsi sulle rocce frastagliate alla base della cascata. Caele rimase per un po' a guardarla, finché l'acqua portò via tutte le tracce del suo crimine.

Anche se nessuno poteva dimostrare che lui avesse assassinato la ragazza, i due erano stati visti assieme e la scomparsa di lei destò sospetti nella tribù. Caele fu definito elfo scuro e costretto a fuggire per salvarsi la vita. Andò alle città portuali dell'Ergoth del Nord, sostentandosi grazie ai furti. L'elfo scuro avrebbe potuto concludere i suoi giorni da ladro, però cercò di derubare un mago dei mari

dell'Ergoth di nome Dunbar Mastermate, mago dalle Vesti Bianche.

Quel mago potente e di alto rango catturò facilmente il giovane ladro inetto. Dunbar vide nel giovane Caele delle potenzialità e sperò che la compassione e la comprensione potessero condurre il mezzelfo sulle vie della luce. Caele inizialmente non era interessato ad apprendere la magia, che secondo lui era fatta per i deboli. Una dimostrazione di poteri magici lo impressionò e gli fece cambiare idea. Gli impegni di studio non gli venivano naturali, ma lui aveva talento e determinazione. Caele percorse i mari con Dunbar e per un certo tempo il mare apportò pace alla sua anima turbata. Alla fine, però, gli umori neri gli ritornarono. Veniva continuamente coinvolto in risse e litigi, finché l'equipaggio se la prese con lui e minacciò di abbandonarlo su un'isola deserta.

Dunbar cercò di intervenire su Caele, sperando di deviare il giovane da un cammino che conduceva alle vere e proprie tenebre, ma le loro «conversazioni» finivano sempre in litigi. Un mattino, veleggiando poco lontano dalla costa di Solamnia, l'equipaggio si svegliò scoprendo che mancavano sia Caele sia una scialuppa di salvataggio, nonché alcuni rotoli e attrezzature magiche di Dunbar. Decidendo di non inseguirlo, Dunbar non seppe più nulla di Caele per molti anni.

Il mago dei mari alla fine fu eletto capo dell'Ordine delle Vesti Bianche e assunse la residenza semipermanente nella Torre dell'Alta Magia di Wayreth. Rimase sorpreso un giorno nel vedere Caele attraversare la foresta, alla ricerca della Torre, col desiderio di sottoporsi alla Prova.

La Prova costrinse Caele a rivivere il giorno più nero della sua vita: l'assassinio alla cascata. A lui non interessava riscrivere il passato, né tornare a udire le dolorose parole della sua amata. Questa volta le tagliò la gola subito, poi scagliò il corpo sanguinante oltre il ciglio del dirupo. Nuitari rivendicò Caele fra i suoi.

Caele accrebbe rapidamente la propria potenza sotto la luce scura della luna nera e ascese in fretta nell'Ordine, sperando di sfidare per il potere perfino il grande Dalamar il Nero. Poi l'Estate di Chaos mise a fuoco e fiamme il mondo. La luna nera scomparve dal cielo. La magia di Caele non c'era più.

Il mago senza poteri ritornò al mare, viaggiando su navi mercantili. Apprese che certi oggetti magici della Quarta Era potevano conferirgli poteri temporanei e prese a cercarli e a rubare tutti quelli che trovava. I suoi furti non passarono inosservati. Venne arrestato e condannato, fuggì, fu arrestato di nuovo, fuggì ancora. Braccato, fu costretto ad abbandonare la civiltà e a ritirarsi nelle regioni selvagge. Abile a sopravvivere, andava a caccia e a pesca, deciso ad andare avanti con la sua vita, anche senza i poteri magici che un tempo lo

contraddistinguevano.

I poteri di Caele ritornarono con le tre lune. Essendo uno dei pochi maghi dalle Vesti Nere davvero potenti ancora in vita, Caele fu cercato da Nuitari, il quale apparve a Caele e gli offrì la possibilità di diventare uno dei maghi personali del dio. Caele accettò e divenne il secondo custode della Torre del Mare di Sangue.

Aspetto. Caele è alto, magro e muscoloso. Ha la pelle bruna e gli occhi scuri. I capelli lunghi e ondulati sono nerissimi. Nelle occasioni formali indossa le vesti nere del suo Ordine, ma nelle regioni selvagge è completamente a suo agio con addosso un perizoma o niente del tutto. Sul petto e sulle braccia reca diversi tatuaggi tribali sbiaditi. Il suo volto è impenetrabile e privo di espressione, perfino quando va incontro a uno dei suoi accessi di collera, il che lo rende ancora più spaventoso.

Caele: mezzelfo maschio (Ergothiano/Kagonesti) Brd2/Mag5/Veste Nera 10; GS 17; umanoide medio (mezzelfo); DV 2d12+15d4+34; pf 92; Iniz +6; Vel 12 m; CA 19, a contatto 12, colto alla sprovvista 17; Att +11 mischia (1d3+2/x2, colpo senz'armi); AS ira 1/giorno, incantesimi; QS tratti razziali da mezzelfo, scurovisione 9 m, visione notturna, schivare prodigioso; AL NM; TS Temp +9, Rif +6, Vol +10; For 14, Des 15, Cos 15, Int 17, Sag 8, Car 10.

Abilità e talenti: Scalare +7, Concentrazione +21, Addestrare Animali +4, Intimidire +6, Saltare +6, Conoscenze (arcane) +22, Ascoltare +8, Cercare +6, Sapienza Magica +24, Osservare +2, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Nuotare +10; Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimo Potenziato, Incantesimi Estesi, Iniziativa Migliorata, Scrivere Pergamene (B), Incantesimo Inarrestabile, Incantesimi Rapidi, Seguire Tracce.

Incantesimi Preparati (4/5/5/5/4/4/3/2/1/; CD base 13 + livello dell'incantesimo): 0 – *acid splash, detect magic, mage hand, open;* 1º – *burning hands, enlarge persoti, identify, summon monster I, true strike;* 2º – *bull's strength, invisibility, protection from arrows, scorching ray, web;* 3º – *clairvoyance, empowered magic missile, lightning bolt, summon monster III;* 4º – *dimension door, globe of invulnerability (lesser), shout, stoneskin;* 5º – *baleful polymorph, prying eyes, quickened magic missile, wall of force;* 6º – *permanent image, programmed image,* [Tenser's] *transformation;* 7º – *spell turning, summon monster VII;* 8º – *prismatic wall.*

[N.B. Gli incantesimi sono stati lasciati nella loro dizione originale, per facilitare le cose ai giocatori di D&D, cui questo inserto è rivolto.]

Segreti dell'Ordine: Magia del Tradimento, Magia dell'Oscurità,

Magia della Paura, Magia della Fame, Magia del Dolore.

Nota: Caele ha deciso di non avere la Specializzazione Potenziata come mago dell'Alta Magia. Libro degli Incantesimi: Essendo un mago dalle Vesti Nere molto esperto, e uno dei prescelti custodi della Torre del Mare di Sangue, Caele ha accesso ad una vasta gamma di incantesimi. Egli conosce tutti gli incantesimi arcani elencati nel *Manuale del Giocatore di Dungeons & Dragons,* e nel libro *DRAGONLANCE – Ambientazione* (ad eccezione di quegli incantesimi che portano il nome del loro creatore, come ad esempio il *Portale di Fistandantlius* o la *Luce della Verità di Magius)*. Equipaggiamento: *Amuleto dell'armatura naturale +4, anello di protezione +3, mantello della manta, stivali elfici, anello del comando degli elementali (acqua), verga della metamagia (magia potenziata).*

L'Occhio Divino

Oggetto potente creato da Nuitari durante il tentativo del dio nero di localizzare il mondo perduto di Krynn durante i primi anni dell'Era dei Mortali, l'Occhio Divino è un dispositivo per la visione magica in grado di penetrare i veli dei piani di esistenza e vedere nei regni sia dei mortali sia degli dèi. Anche se l'Occhio non servì a Nuitari per localizzare il mondo perduto, diviene uno strumento prezioso per spiare durante un periodo in cui il dio ritiene di non potersi fidare di nessuno (né uomo né dio).

L'Occhio Divino è una grande bacinella creata in metallo dei draghi (la stessa sostanza argentea usata per forgiare le dragonlance). Ha la forma di un drago serpentino attorcigliato su se stesso, con la lunga coda a sorreggere la bacinella.

Informazioni sul gioco

Soltanto gli esecutori di incantesimi focalizzati (chierici e maghi) possono usare l'Occhio Divino. Se un esecutore di incantesimi spontanei (mistico, stregone o bardo) cerca di usare questo oggetto magico, il liquido all'interno evapora nel giro di pochi secondi e non si ottiene nulla di utile. Se viene riempita di acqua, vino o qualche altro liquido mondano, la bacinella opera esattamente come una *sfera di cristallo* con un livello di esecutore di incantesimi pari a 20. Tutto ciò che si osserva è soggetto agli effetti di un incantesimo di *visione del vero*. Il CD di una Volontà di salvare contro il tentativo di visione magica è 25.

L'Occhio Divino consegue la sua vera potenza quando il recipiente viene riempito col sangue di un drago. (Deve trattarsi di un drago vero, non di una creatura simile a un drago come un draconico.) Soltanto sangue fresco di drago funzionerà da catalizzatore. Dopo 48 ore il sangue viene prosciugato della sua magia e diventa inerte. Va inflitto un minimo di 10 ferite per colpi andati a segno (volontariamente o forzatamente) per acquisire il sangue necessario per riempire l'Occhio. (Il sangue prelevato a un drago consenziente è preferibile, perché è probabile che sia il più fresco, ma il sangue di drago utilizzato può essere ottenuto con qualunque mezzo.)

Con sangue fresco di drago, l'Occhio Divino consente all'utilizzatore di vedere magicamente qualunque luogo, su qualunque piano di esistenza. Un tiro su Volontà di salvare può individuare il tentativo di visione magica, con un CD pari a 40 più 1 per ogni categoria di età del drago di cui si utilizza il sangue. Se l'oggetto del

tentativo di visione magica è una divinità, l'osservatore deve eseguire un Esame di saggezza (CD 18) nel primo giro oppure diventare *confuso* per 2d4 giri. Un chierico guadagna un bonus di competenza di +2 per l'esame, mentre un chierico della divinità oggetto della visione magica ottiene un bonus di competenza di +4.

Quando si utilizza sangue di drago come catalizzatore, l'Occhio Divino può anche essere usato per eseguire certi incantesimi sul luogo oggetto della visione magica. Tutti gli incantesimi della scuola dell'illusione, nonché qualunque incantesimo di Coercizione o di Effetto Mentale, possono essere eseguiti attraverso l'Occhio, senza limiti di portata (purché il bersaglio o la zona siano entro il luogo oggetto della visione magica). Il CD di punteggio salvezza di qualunque incantesimo eseguito mediante l'Occhio è aumentato di 1 per ogni categoria di età del drago il cui sangue si trova nella bacinella.

L'uso dell'Occhio Divino non è privo di rischi. Qualunque divinità scopra di essere oggetto della visione magica non sarà incline a perdonare. Perfino gli dèi del bene non apprezzeranno che qualcuno spii i loro affari, nemmeno qualcuno dei loro eletti e, se scoperta, la spia probabilmente verrà severamente punita. Ottenere il sangue fresco di drago necessario per alimentare la potenza dell'oggetto magico è pure un'impresa estremamente pericolosa.